Tot. 267·268

2010 TV GAME大赏玩家评选部分结果及中奖名单公布！

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



合刊钜献

2010游戏大盘点
游戏大年鉴

迷你特企大作战

下半年游戏之研究秘技大集合

魔鬼大辞典

攻略透解

沙加3 时空之霸者 影或光

圣恩传说F

焦点

任天堂3DS体验会

纪实报道

2011.2AB

定价：RMB 19.60

ISSN 1008-0600

03>

Gamehall

本期赠品

亚洲游戏展影像记录

各机种及原创作品年度最佳游戏影像大盘点

140分钟DVD



PSP3000/2000/1000类


EVA包（水墨星辰黑）
BTP-5345


EVA包（青花蓝）
BTP-5345


EVA包（朱砂水墨红）
BTP-5345

PSP3000/2000类


晶透水晶盒（青花蓝）
BTP-5355F


晶透水晶盒（水墨黑）
BTP-5355F

PSP3000类


硅胶套（水墨星辰黑）
BTP-5325F


硅胶套（水墨青花蓝）
BTP-5325F


硅胶套（水墨星辰白）
BTP-5325F


硅胶套（青花蓝）
BTP-5325F


购买北通中国风系列产品
均**赠价值28元**钢头真皮手绳一条

北京敬瑞全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小陆游戏 | 大连阳光电玩 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 上海桥数电玩配件直通车 | 南京新世界电玩 | 宁波海曙悦动计算机
杭州次世代电玩 | 无锡昌盛电玩 | 济南数码引擎电玩 | 合肥协昌科技 | 重庆九天胜科技 | 成都正中信耗材 | 贵阳巍巍电玩 | 昆明快乐游戏联盟 | 郑州三利电子 | 武汉新德利电玩 | 乌鲁木齐海胜电器
西安天龙电玩 | 兰州格林电玩 | 太原星际电玩 | 银川百川耗材 | 西宁智力王电玩 | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 佛山NO.1漫游岛 | 长沙恒源电玩 | 南昌火爆电玩 | 福州聚友电玩 | 南宁鸿立电玩

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店

http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com

服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

拥有北通 娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司


2011
UCG数字化元年
三大数字化应用邀你共享
1 UCG官网
UCG官网的网址简短易记——UCG.CN。网站提供在线购书服务，读者可以放心购买各类游戏、动漫、模型、卡牌类书刊，还有“新刊先读”“编辑部落”“美图放送”“天下聚会”等与一般游戏网站绝不相同的特色频道。此外，网友还可以在线投稿、在线评刊、参加低价竞拍等趣味活动。
在线购书、新刊先读、美图放送、编辑部落……
2 UCG数码阅读
登陆读览天下，用电脑和手机阅读
UCG集团推出的杂志书刊
网址：http://ucg.dooland.com/
3 iPhone/iPad应用
UCG即将登陆苹果App Store平台
随时浏览游戏书刊数字版
享受便捷网络购书服务，敬请期待
UCG.CN
低价竞拍PSP活动进行中！

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



总第267・268期
2AB

COVER STAFF

封面用图：原创
封面绘制：西达
封面设计：一刀

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

— 合刊钜献 —

2010年度TV GAME大赏 玩家评选揭晓 P5
2010游戏大年鉴 P11
春节合刊迷你特企大作战 P72
2010游戏大盘点 P91
2010下半年游戏之研究秘技大集合 P104

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

焦点 …… 114
游戏情报站 …… 120
PS电玩大本营 …… 126
新作短波 …… 128
黄金眼 …… 139

游戏情报站要闻

Kinect销量超过800万，对应Avatar新功能公开 120
PSP2即将公布，计划10月初发售？ 121
《使命召唤》4款新作同时开发中？《现代战争》前传降临？ 122
《第2次超级机器人大战Z 破界篇》登陆PSP 123

前线狙击

第2次超级机器人大战Z 破界篇 130
魔法禁书目录 132
王国之心 梦中诞生 最终混合版 134
真・三国无双6 136
最终幻想Ⅳ 完全收藏 138

P114 焦点



2011年第一场业界盛会！
Nintendo World 2011 3DS体验会现场直击

实用技术 GUIDE & REVIEW

攻略透解 P154



圣恩传说F

攻略透解

圣恩传说F 154
沙加3 时空之霸者 影或光 172
软硬兼施 …… 140

研究中心

怪物猎人 携带版 3rd 146
游戏3.0 …… 144

P172



沙加3 时空之霸者 影或光

读编交流 EDITOR & READER



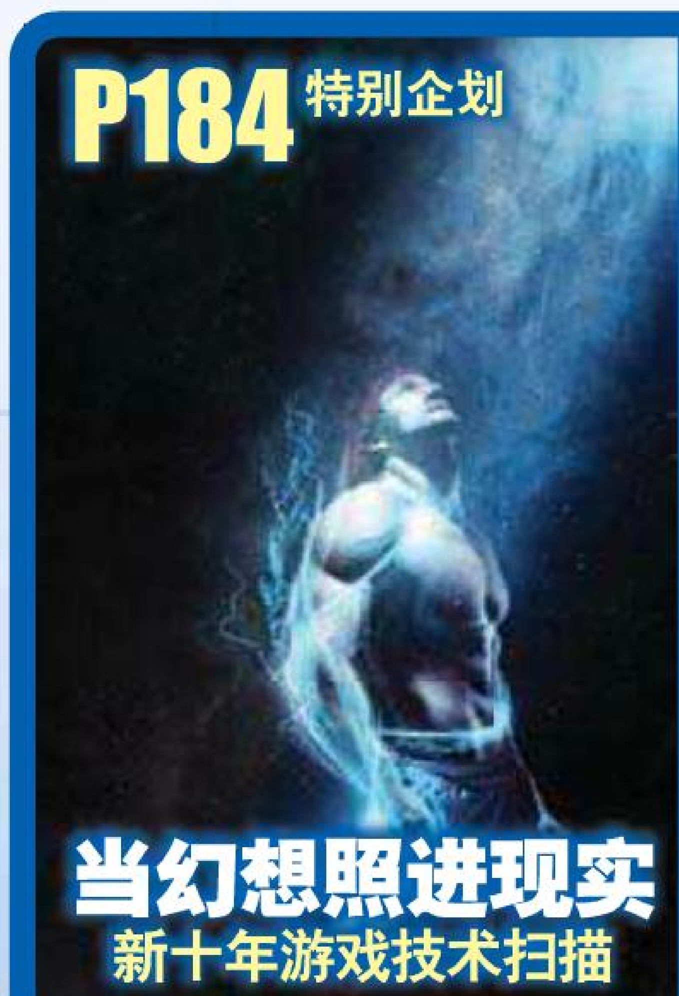
读编往来 …… 207
小编寄语 …… 212
天下聚会 …… 214
UCG2010年度游戏索引 216
发售表 …… 222
游风艺苑 …… 224

收藏者：

收藏日期：

游戏文化 GAME & CULTURE

P184 特别企划



当幻想照进现实
新十年游戏技术扫描

P193



2010魔鬼大辞典

P198



传承中的变革
回顾"《传说》系列"近年的脚步

邪魔院 …… 179
多边共享区 …… 180
特别企划 …… 184
自由谈 …… 204



中国移动首届全国棋牌网络争霸赛火热开锣了！

现在通过手机、电脑下载客户端，便可加入大赛阵营，不仅可以挑战全国棋牌高手，更可以与棋牌大师网上对决，面对面较量棋艺，优胜者还将赢得欧洲深度游、品牌手机等惊喜大奖，现在就加入大赛，向着冠军出发吧！

参与方式：手机编辑短信 777 发送至 10658899 下载客户端或登录 WWW.10086.CN 手机游戏频道了解详情。

中国移动保留此次活动最终解释权。详询 10086。

手机游戏

WWW.10086.CN

客服热线 10086

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

洛克人DASH 3	光盘
生化危机 佣兵 3D	光盘
胜利11人 3D足球	光盘
死或生 次元	光盘

NDS

Love Plus+	光盘
黄金的太阳 黑暗黎明	光盘
口袋妖怪 黑・白	光盘
逆转检事2	129
沙加3 时空之霸者 影或光	139

PS3

GT赛车5	光盘
阿尔卡那之心3	139
暴雨	光盘
刺客信条 兄弟会	光盘
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2	光盘
凯瑟琳	光盘
凉宫春日的追想	光盘
漫画英雄对Capcom 3	光盘
魔界战记4	光盘
拳击之夜 冠军	光盘
杀戮地带3	光盘
使命召唤 黑暗行动	光盘
小小大星球2	光盘
战神III	光盘
真・三国无双6	136
征服	光盘

PSP

第2次超级机器人大战Z 破界篇	130
愤怒的小鸟	139
怪物猎人 携带版 3rd	光盘
魔法禁书目录	132
潜龙谍影 和平行者	光盘
王国之心 梦中诞生 最终混合版	134
异世纪传说 携带版	139
战场的女武神3	129
战神 斯巴达之魂	光盘
最终幻想IV 完全收藏	138

Wii

超级大金刚 回归	光盘
超级马里奥银河2	光盘
星之卡比 毛线史诗	光盘

X360

阿尔卡那之心3	139
刺客信条 兄弟会	光盘
光环 致远星	光盘
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2	光盘
凯瑟琳	光盘
可爱骷髅头	139
漫画英雄对Capcom 3	光盘
魅影破坏者	128
拳击之夜 冠军	光盘
神鬼寓言III	光盘
使命召唤 黑暗行动	光盘
心灵杀手	光盘
真・三国无双6	136
征服	光盘

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容





2010 TV GAME大赏
玩家评选结果揭晓
年度各机种最佳游戏
前三名盘点





特别收录

亚洲游戏展2010
UCG独家影像记录

2010年TV GAME大赏
玩家评选结果揭晓
年度最佳游戏前三名盘点
PS3 | X360 | Wii | PSP | NDS
跨平台 | 原创游戏

新作影像集锦

任天堂3DS官方演示指南
胜利11人 3D足球
生化危机 佣兵 3D
死或生 次元
洛克人DASH 3
凉宫春日的追想
魔界战记4
凯瑟琳
杀戮地带3
小小大星球2
拳击之夜 冠军
漫画英雄对Capcom 3

游戏广告欣赏

凯瑟琳 | 孑弹风暴 | 跨窗口追踪

电影前线特别版

2010年
游戏玩家不可错过的
10大电影
歪小子斯考特 | 波斯王子 遗忘之砂
生化危机 战神再生 | 盗梦空间
新世纪福音战士 新剧场版 破
玩具总动员3 | 爱丽丝梦游仙镜 | 海扁王
特工部特 | 伊莱之书

ENDING SONG

魔界战记4 主题曲
ラストエンゲ-ジ

本期光盘特别附赠
266游风艺苑作品







征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①圣恩传说F	NBGI ②	角色扮演 ③
④PS3	テイルズ オブ グレイセス エフ ⑤	⑥ 日版
	2010年12月2日 ⑦ 1人 ⑧	7900日元 ⑨
	无对应周边 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：12岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：席 嘉
　　　　　马 骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 颜 君
　　　　　王锐愚 江 浩
　　　　　龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：18819139019
广告许可证：甘工商广字:6200004000031

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年2月1日
定　　价：人民币19.60元

"2010年度TVGAME大赏最佳游戏中国玩家评选活动"至2011年1月12日已圆满结束，经统计调查显示

本次参选TVGAME大赏的全部80款游戏共获得

763 278 票

网络投票总数

470 052票

回函选票总数

293 226票

统筹 雷电 美编 一刀

TV GAME大赏

2010年度最佳游戏中国玩家评选活动

本活动由北通 全程独家提供赞助

当2010年TV GAME大赏投票截止的那一刻，作为主办方的我们都长长出了一口气。当我看着最终的玩家选择结果，心中感慨万千。作为一名中国玩家，我们经历了国内游戏市场的起起伏伏，虽然电视游戏产业在国内仍旧没有走上正规，但是我们的玩家，我们亲爱的玩家群，已经真正成长起来，成为一个有着明确方向的群体，借助如今发达的信息网，真正与世界接轨，和天下玩友共进退，又保有自己的特点，在游戏的选择方面拥有明确的判断力。你们是最棒的！

看着玩家们发来的数万条评论，其中有对游戏的向往、热爱，真诚的情感流露让我们看到你们的可爱，也让我们作为媒体的一方，因能为大家提供游戏的信息，并对新加入游戏大家庭的朋友起到一定的指引作用，而感到骄傲和自豪。你们的七十六万三千二百七十八票是对我们的最大支持，是我们最大的动力，也是你们给我们的最美好的爱戴。游戏产业中，有开发者，有我们，有你们，让我在此以一名游戏杂志编辑和一名热爱游戏的玩家的双重身分说一声——谢谢你！让我们共同努力，用真诚的心对待游戏，对待我们爱的东西和生活，一起迎接中国玩家的未来。

参与本次TVGAME大赏的玩家总人数

45142人

网络选票人数

27 055人

信函选票人数

18 087人

全部票选来源：

2010年度

次世代 跨平台

玩家评选最佳游戏

总票数 130814

跨平台游戏越来越多，游戏的素质也得到绝对的保障，今年我们的TV GAME大赏特意将跨平台游戏名额增加到20个，这给了大家更多的选择。作为全部7个类别中总票数最多的跨平台类，一线大作优势非常明显，不过和去年《使命召唤 现代战争2》83.25%的得票率相比，今年的第一名《使命召唤 黑暗行动》只有55%，虽然仍旧遥遥领先，但是后续跟上的优秀作品也都得到了远远超过去年同排名的游戏的得票率，那些FANS向或针对特定人群开发的核心向游戏也确实地得到众多铁杆的鼎力支持，由此展现出一片百花齐放的景象，这是广大游戏玩家最愿意看到的游戏阵容。不过由于语言障碍和文化习俗原因，并非所有的优秀作品都适合大范围内的玩家，因此游戏的排名不仅反映了游戏素质，还从令一个方面反映出哪个题材的受众面更广一些，只有满足：1. 游戏素质优；2. 投票面对人群中该题材的受众人数多这两个条件时，才能得到更高的排名，因此，哪怕你最喜欢的作品没有达到你心目中的名次也不要懊恼，那并不意味着你的眼光或品味比较差，而是因为你与众不同。

玩家评选最佳次世代跨平台游戏No. 1

使命召唤 黑暗行动



总票数 25596 | 得票率 56.7%

【林喆】火爆的场面，爽快的线上模式，厚道的单机模式，当之无愧的FPS之王！
【赵翔】《使命召唤》永远是每年的等待，每年的感动。今年的感动，明年的等待，fps王者归来！
【赵辉】优秀的剧情+无敌的镜头描写。
【叶宇圣】一个时代的音符，一种灵魂的释放，一类艺术的极致！
【唐堂】每天回家第一件事就是开机开战！15次转生之路已经走了一半，前路漫漫但充满光明！
【方方】他不是一个人，他不是一个人在战斗！
【刘聪】每年的一个约会。

玩家评选最佳次世代跨平台游戏No. 2

刺客信条 兄弟会

【邹斌】无论是单机还是多人都那么好玩。而多人联机里你可以杀目标但目标也可以杀你的设定十分有趣。
【严家俊】真的很享受那种飞檐走壁的感觉
【段昊】单机和多人完美的结合，出色的剧情，配上无限给力的游戏性，谱写了"《刺客信条》系列"又一个完美的乐章！
【王宁】一直保持着系列的优点并且融入了网络这一时下流行的游戏方式，锦上添花。
【范镇同】自由度极高，闲得无聊乱走也能体会到快乐。



总票数 12316 | 得票率 27.3%

玩家评选最佳次世代跨平台游戏No. 3

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2



【张宁】对于不看火影的我来说玩过这个游戏后想看火影了这说明这游戏的素质。
【沈颜涛】火影是我熟悉的漫画，发现游戏高清还原，可操作性强，高速节奏也把忍者这词完美诠释。

总票数 11945 | 得票率 26.5%

名次	游戏名	得票数	得票率
4	荒野大救赎	10333	22.90%
5	超级街头霸王4	8838	19.60%
6	NBA 2K11	7310	16.20%
7	征服	7018	15.50%
8	高达无双3	6363	14.10%
9	世界足球 胜利11人 2011	6121	13.60%
10	恶魔城 暗影之王	5948	13.20%
11	丧尸围城2	5510	12.20%
12	极品飞车 热力追踪	4000	8.90%
13	FIFA 11	3621	8.00%
14	荣誉勋章	2722	6.00%
15	永恒的尽头	2713	6.00%
16	辐射 新维加斯	2559	5.70%
17	黑暗血统	2507	5.60%
18	苍翼默示录 连续变幻	2164	4.80%
19	战地 恶人连2	2044	4.50%
20	摇滚乐队3	1187	2.60%

世界足球 胜利11人 2011

【董宇清】《WE》一直在改进着，虽然不一定每步都走得很好，但总是向着最真实足球游戏的目标不停前进。
【陈一行】史上音乐最给力的《WE》，某几首音乐（特别是大师联赛）连我老婆都能随口哼出。

征服

【黄宇声】征服，玩的就是征服自己的极限。
【李骁】征服让我重新找回了街机游戏的快感，有种回到过去的冲动。
【张子敏】但我个人更喜欢征服这样的快速射击游戏，虽然流程过短但是就像一场爆米花式的电影精彩十分，一旦玩出状态就一定会迷恋上它，另外还有非常好的挑战模式等你挑战

荒野大救赎

【蔡颢光】《荒野大救赎》是西部的《GTA》，让我真正了解远在千里之外的美国西部！伟大的作品。
【李骁】荒野中就算不执行任务，看看风景，夕阳下骑马打猎也是很有一番情趣。
【赵博】《荒野大救赎》那种独自奔驰于天地间的感觉实在太赞了！
【梁璋】策马驰骋在西部的荒野之中，迎着皎洁的月光，哼唱一曲西部风情的歌曲。这就是生活。

FIFA 11

【范宸恺】游戏节奏很像现实的德甲。
【陈亮】《FIFA 11》太真实了，就算你不玩，在旁边看也觉得像在看一场真实的球赛一样，绝赞！！

NBA 2K11

【周文静】《NBA 2K11》因为有了乔丹，才会更精彩

苍翼默示录 连续变幻

【陈辉义】OP无可挑剔，平衡性更好，无愧2010年最强格斗游戏！

辐射 新维加斯

【张覃思】一直很喜欢"《辐射》系列"的开放式任务，高自由度是我一向热爱的。

※得票率计算规则：得票率=该游戏获得总票数/参加投票的总人；如《使命召唤 黑暗行动》得票率为56.7%=总票数25596/投票总人数45142。

2010年度 PS3

玩家评选最佳游戏

总票数 115335

过去的一年，SCE在PS3平台上倾注的心血有目共睹，像《战神Ⅲ》、《GT赛车5》、《暴雨》等第一方一线大作属于PS3玩家的必玩之作，在国内拥有不可比拟的人气的“《战神》系列”三部曲终结篇《战神Ⅲ》一举获得80.1%的得票率，位列本次投票全部作品之榜首，甚至超过国内人气最高作品《怪物猎人 携带版 3rd》和世界上最经典的系列作品最新作《超级马里奥银河2》，这样的成绩是令人骄傲的，能玩到这样的作品也是让玩家幸福的事情。

第三方厂商对PS3的支持力度依旧，《如龙》、《白骑士物语》等优秀的第三方作品销量、口碑都相当不错，这些坚挺的优秀系列为PS3增添五彩的美丽，这些优秀的独占作品尽显PS系主机的强大潜力。

2010年的SCE也有一些尴尬，PlayStation Move的成绩并没有达到预期，不管是游戏素质还是销量都略逊于微软的Kinect，惟一上榜的体感游戏《运动冠军》也无法摆脱投票垫底的厄运。不过作为一次体感尝试，还不能这么早定下结论，2011年众多支持Move的一线FPS游戏推出后，也许就是Move的转机。

玩家评选最佳PS3游戏No. 1

战神Ⅲ



总票数 36151 | 得票率 80.1%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	GT赛车5	27651	61.3%
3	暴雨	15529	34.4%
4	如龙4 传说的继承者	11127	24.6%
5	战国BASARA 3	7913	17.5%
6	白骑士物语 光与暗的觉醒	6165	13.7%
7	圣恩传说F	4797	10.6%
8	小小大赛车	2731	6.0%
9	特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2	2298	5.1%
10	运动冠军	973	2.2%

【张义夫】奎爷依旧用暴力解释了谁才是奥林匹斯山最有霸气的人（或神）。

【陈子谋】是他，陪我走过高三那段最差的时光，是他，让我义无反顾的买了PS3，是他，让我明白了男人要像一座山一样。

【卯昊杰】战神也终于赢来了自己的终曲，作为历代老玩家，虽然本作除了画面效果等其余改动均不大，但也足以令我泪流满面，在奎爷霸气的怒吼中一起嘶喊，没错，这就是GOD OF WAR！

GT赛车5

【孙瑜鑫】作为工薪阶层的孩子我一直在等，等了5年半，终于等来《GT5》限定版PS3。此生第一个正版游戏，承载我从《GT1》开始的热爱。随便你怎么糟，我爱你的好。

暴雨

【李永康】《暴雨》让我看到了这种电影式游戏的无限潜力，非常有趣，剧情的发展与你的选择联系地非常自然，很有代入感

如龙4 传说的继承者

【周思雨】小混混、黑社会什么的，最爱了，男人就要靠拳头去拼搏。

2010年度 X360

玩家评选最佳游戏

总票数 98017

在和PS3主机的较量中，X360平台在欧美占据了先机，而在日本的表现却无法让微软满意，大力度加强日系游戏是微软的努力目标。微软的独占作品阵容相当气派，不光是第一方和第二方的作品，像《分裂细胞 断罪》、《质量效应2》这样的欧美厂商一级大作能取得独占权实属不易，虽然后者即将推出PS3版，但是时隔较久，而且PS3版有身无头（没有第一作），让人心生不爽。尤其是《光环 致远星》、《神鬼寓言Ⅲ》、原创作品《心灵杀手》这样优秀的作品都推出了官方完全中文版，国内玩家没有任何理由错过，在第一时间和全世界的玩家没有任何阻碍地共同体验最棒的游戏作品，实在是玩家的幸事！《质量效应2》在欧美拥有极高的口碑和人气，可惜星际科幻风格的作品在国内的影响力还是不足，加上没有官方中文版，民间汉化版出现较晚，因此没有得到很高的票数，相信三部曲的终结篇可以在2011年取得更好的成绩！Kinect无疑是微软今年最成功的一步棋，虽然国内玩家购入Kinect的人数还不太多，但是全新体感时代的游戏素质优秀有目共睹！

玩家评选最佳X360游戏No. 1

光环 致远星



总票数 23567 | 得票率 52.2%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	神鬼寓言III	14623	32.4%
3	心灵杀手	14543	32.2%
4	分裂细胞 断罪	13493	29.9%
5	质量效应2	11224	24.9%
6	Kinect大冒险	5547	12.3%
7	Kinect运动大会	5106	11.3%
8	舞蹈中心	4936	10.9%
9	九十九夜II	3646	8.1%
10	除暴战警2	1331	2.9%

【陈一行】连真人广告都如此震撼的游戏，你能找出不玩的理由吗？

【陈皓】《光环 致远星》是我玩过所有射击游戏中剧情最令我感动的一作，没有之一。

【梁璋】目送着一个个战友的远去，在最后的最后，在早已知道无力回天的炽热之星，赌上斯巴达战士最后的荣耀，为致远星奋战到最后一刻。斯巴达战士永远不会死，因为他们的英勇早已留在了玩家心中。

舞蹈中心

【余毅】《舞蹈中心》让我见识到了什么是游戏的极限。

心灵杀手

【王开】《心灵杀手》成功地将心理暗示与恐惧结合到现代游戏中，未知才是最可怕的。而不是什么变异者和怪兽。

质量效应2

【董奕】《质量效应2》是目前本人惟一能够真正静下心来一口气通关的美式射击RPG游戏，剧情和画面都很赞，很有深度。

【王斌】免费的太空旅游，只要付些电费就可以。

2010年度 Wii 玩家评选最佳游戏

总票数 97052

任天堂三大平台动作游戏系列全部重返Wii平台，并且一举囊括了前三个名额，《超级大金刚 回归》勾起玩家童年的回忆，《星之卡比 毛线史诗》带给玩家纯朴的温暖，《超级马里奥银河2》献给全世界玩家无限的快乐，三个经典的角色，三个经典的系列，任天堂的号召力和实力一目了然。不过任系主机的局限性也由此展现，第三方作品薄弱的现象没有丝毫好转，而且那些即使有绝对的跨平台意向的游戏，因为Wii主机的机能，也只能做出让步，或者找些小型制作组单独做一个专门针对Wii的版本，画面效果下降，系统又无太大改变，根本没有挖掘出Wii主机的体感特性，而这些凑数的作品只能落得被玩家忽略的命运。Wii主机去年也没有推出像样的体感游戏，增加体感灵敏度的Wii Motion Plus发售之时对应的游戏并不多，后续作品也没有跟上，唯独一款融合了欧美和日系风格的《赤岗铁2》独身立于众多任氏经典作品之中，却根本无法进入玩家的心中，实际上是因为真正玩到本作的人实在不多。

玩家评选最佳Wii游戏No. 1

超级马里奥银河2



总票数 25849 | 得票率 57.3%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	星之卡比 毛线史诗	18224	40.4%
3	超级大金刚 回归	12995	28.8%
4	战国BASARA 3	9795	21.7%
5	太鼓之达人Wii 大家来聚会 3代目	6762	15.0%
6	银河战士 另一个M	6664	14.8%
7	异度之刃	6366	14.1%
8	经典米奇	5184	11.5%
9	英雄不再2 舍命一击	2980	6.6%
10	赤钢铁2	2232	4.9%

【刘宁杰】对马里奥仍保留二十多年前第一眼见面时的激动，可惜自己已经年华老去

【杨明宇】什么是空间感？《马银2》告诉你

【文艺】《马银2》的242星难死了！

【蔡继成】马里奥是我的游戏偶像，我希望每一个人都能向他一样，在游戏中那样蹦蹦跳跳的地度过每一天。

星之卡比 毛线史诗

【郑晓红】星之卡比的模样，不禁让我的眼睛有些湿润。

【赵烨】卡比卡比，又一款女生杀器啊！

【黎庆逊】能将卡比做成如此的创意、如此的萌，任天堂果然是业界的创意源泉！

超级大金刚 回归

【周子骏】除了感动，我实在找不出其他的词语来形容我的感受。

银河战士 另一个M

【吴洵非】冲着萨姆斯姐姐去玩的。

异度之刃

【沈未觉】《异度之刃》让我看到了日式RPG的希望。

2010年度 PSP 玩家评选最佳游戏

总票数 122498

今年PSP上大作不断，时隔两年，日本新国民级游戏“《怪物猎人 携带版》系列”最新作《MHP3》强势回归，让所有PSP玩家兴奋不已，更是让猎人众欢喜若狂，作为国内玩家群体内最庞大、最核心也是最活跃的猎人党倾力出动，获得PSP平台第一名这样的结果可以预见，而《战神 斯巴达之魂》仅以3531票的差距输给《MHP3》实在是不得不让人敬佩奎爷的威武！《潜龙谍影 和平行者》素质优秀，不过毕竟系列的根基不在PSP平台，因此PSP平台玩家对《MGS》的感情不够深，而家用机平台的MGSer也有很多不想移战PSP平台，票数位居第三，不过本作的素质可是丝毫不输其他作品呦！阿雅的人气暴高，此次强势回归，大胆的换装系统引得“业界骚然”……不过开始投票之时游戏并未发售，实际游戏素质是要打折扣的，如果可以投“负一票”的话，估计阿雅的位置会下降一些吧……其他作品票数不相上下，可惜了在家用机上叱咤风云的《如龙》PSP版作品，换平台后的各种水土不服症状使得无力争上游，希望后续作品可以更棒！

玩家评选最佳PSP游戏No. 1

怪物猎人 携带版3rd



总票数 31380 | 得票率 69.5%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	战神 斯巴达之魂	27849	61.7%
3	潜龙谍影 和平行者	16161	35.8%
4	寄生前夜 第3个生日	12971	28.7%
5	初音未来 女歌手计划 2nd	8121	18.0%
6	王国之心 梦中诞生	7148	15.8%
7	皇家骑士团 命运之轮	5671	12.6%
8	战场的女武神2 高卢王立士官学校	5093	11.3%
9	皇牌空战X2 联合突击	4206	9.3%
10	黑豹 如龙新章	3897	8.6%

【李永康】狩猎解禁，猎魂再燃！《MHP3》让我热血沸腾，它是咱本年度最爱的作品，没有之一！

【王皓】不用想了，猎人就是我的使命！

【司徒文威】泡个温泉再去狩猎，世上还有什么比这更享受的呢！

【卢志辉】我从不忘记自己是一个猎人。

【张玮】《MHP3》是在我同学影响下开始玩的，前几作都没接触过，不过刚一玩本作就立马被吸引了。

战神 斯巴达之魂

【李永康】所有喜欢动作游戏的PSP玩家的福音，暴力美学最高！

【胡启林】1～2～3～4～5～奎爷最威武！

潜龙谍影 和平行者

【陈一行】优衣库的T恤卖到脱销，在淘宝上价格被炒高几倍，这已经说明一切了。

【庞博】感动，《Heaven's Divide》响起时，我的心颤抖了。

皇家骑士 团命运之轮

【王浩】精品的改良作，不论是剧情、系统都无可挑剔（现本人领主职业LV39）。

2010年度

NDS

玩家评选最佳游戏

总票数 98990

NDS平台是日式游戏的天下，任天堂第一方作品相当优秀，第三方作品也可以前途光明。任天堂看家法宝《口袋妖怪 黑・白》作为新世代作品大幅进化，让老玩家感动，毫无悬念地获得NDS平台第一名的宝座。而之后的票数则让人看得心惊胆战，尤其是《黄金的太阳 黑暗黎明》和《Love Plus+》两款作品的焦灼战事，网络投票部分一直咬得非常紧，回函选票的结果中，《LP+》以5571票的总票数超过前者73票，而网络投票的最终结果是《黄金的太阳 黑暗黎明》以8870票领先后者91票，至此战斗结束，《黄金的太阳 黑暗黎明》以18票的成绩战胜"国民级恋爱游戏"《LP+》，两方得票率均为31.8%。紧随其后的《大神传 小小的太阳》也以其可爱的风格赢得了广大NDS玩家的喜爱，PS2版的底子相当棒，有这样的结果也在情理之中。比较可惜的是《幽灵诡计》这款作品票数较低，拥有优秀的点子但是没有成为足够吸引人的作品实在遗憾，可能是文字冒险+解迷这样的小众向游戏类型使然。

玩家评选最佳NDS游戏No. 1

口袋妖怪 黑・白



总票数 22240 | 得票率 47.6%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	黄金的太阳 黑暗黎明	14368	31.8%
3	Love Plus+	14350	31.8%
4	大神传 小小的太阳	11759	26.0%
5	火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄	9541	21.1%
6	二之国 漆黑的魔导士	9359	20.7%
7	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2	7446	16.5%
8	幽灵诡计	4264	9.4%
9	闪电十一人 世界的挑战 火花・爆破	3749	8.3%
10	光辉物语	1912	4.2%

【潘晓敏】当初玩的时候是孩子，现在玩的时候有孩子了！！！！

【袁日华】《口袋妖怪》是一款令你口袋变空也毫无怨言的游戏

【许一鑫】战斗时短暂的马赛克让我更加还念系列初代。

【冯圣泉】从红到白，从小学到工作。

【梁思骏】15年啦！我和《口袋妖怪》彼此成长！想当初我还是一个懵懂男孩，而如今我已经是一个成年人了，可是我对《口袋妖怪》的爱不曾改变，而且越来越强烈。最后，我为《口袋妖怪》送上最真挚美好的祝福，愿它成为永恒的经典！

大神传 小小的太阳

【刘圣璋】水墨风格给人一种很清新的感觉！

【吴春阳】大神传，小可爱。

LOVE PLUS+

【陈一行】始终对"国民女友"这个称呼耿耿于怀。

幽灵诡计

【王昊】很多谜题都只有一次机会过后只能从来，成功以后感觉很有豁然开朗的感觉，人物设计的比较搞笑。

合刊钜献 大赏

2010年度

原创作品

玩家评选最佳游戏

总票数 100573

大赏的最佳原创游戏类别是今年新加入的一项，在如今续作洋洋洒洒占据了大半市场的年代，敢于在原有的踏实道路上另辟蹊径，寻求创新的精神真的难能可贵，这些勇于做出大胆尝试的制作组和制作人为所有玩家带来眼前一亮的惊喜，不要只看到原创作品的各种缺陷，还要看到它们为成为今天的独特的自己而勇于放弃的一些东西和勇于加入的一些东西。要记得，所有的经典都有新鲜出炉的日子，那些历史记在我们的脑海中，印在业界的大路上，而今天就让我们将目光聚集在这些原创游戏上，挖掘它们身上的闪光点吧！

《暴雨》以极大的优势位列榜首，这是一次令人敬佩的开拓历程，而对于每位玩家来说，这也是一次充满未知的心灵之旅。老牌创意制作人三上真司用一款决不妥协型的硬派作品"征服"了玩家的心，游戏节奏在极快与极慢之间自由变换，让玩家爽到顶点。紧随其后的数款作品也都获得了大量玩家的支持，从评论中可以看出玩家对每款原创作品的喜爱之情，这是所有玩家最想看到的局面。

玩家评选最佳原创游戏No. 1

暴雨



总票数 23275 | 得票率 51.6%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	征服	17342	38.4%
3	心灵杀手	13744	30.4%
4	二之国 漆黑的魔导士	10756	23.8%
5	噬神者	7647	16.9%
6	小小大赛车	7111	15.8%
7	永恒的尽头	6337	14.0%
8	黑暗血统	5378	11.9%
9	幽灵诡计	4705	10.4%
10	舞蹈中心	4276	9.5%

【王业城】暴雨，把我淋了个透，不能自拔。

【吴俊达】创意互动电影游戏，带给玩家的不仅是一部内容丰富的好电影，更是一种新的创意体验。

【王宁】暴雨的创新可以说打破了游戏原有的概念。

【刘晶】非常经典的多线程剧情推进模式，细腻的人物建模，高潮迭起的剧情，造就了一个新的游戏模式。

心灵杀手

【张子敏】心灵杀手就像一部精彩的美剧，扣人心弦，故事的每一个片段都有一段非常深的深意，使我们跟着故事的节奏一步步走，还有一种说不上来的压抑和快感，另外本作的光线真的太给力了。

征服

【谢巍】三上大神亲自操刀的作品，素质也没有让人失望，不同的难度简直就是两个游戏，从虐人到被人虐……体验从S转变为M的感觉吧！

黑暗血统

【李水生】"说我是黑暗版塞尔达，那真是谢谢大家的肯定了。"

2010年度TV GAME大赏（玩家评选）活动中奖名单

一等奖 2名 深圳快乐五日行

中奖者为：

辽宁省沈阳市 贾昊宇　　广东省惠州市 陈小斌



二等奖 3名 次世代家用机豪华体感套装

PS3、Wii、X360任选一套

中奖者为：

广东省广州市 蒋仰洲　　黑龙江省哈尔滨市 赵涵

河北省邯郸市 朱俊峰（ucg.cn网站投票）



三等奖 4名 次世代主机或掌机任选一台

PS3、Wii、X360、PSP、NDS任选

中奖者为：

上海市 王晓栋　　四川省成都市 张怡婷

北京市 程鑫通　　浙江省舟山市 高祺栋（ucg.cn网站投票）

四等奖 200名 北通精美实用游戏机周边

				上海市	李益	赤峰市	杨琦	长春市	吕超	廊坊市	李理	深圳市	邓卓华	厦门市	杨东瑜
				上海市	周斌圣	包头市	房磊	长春市	边海斌	衡水市	李瑞鹏	深圳市	曾妮	厦门市	沈杰
				上海市	袁逸轩	沈阳市	郭洋	长春市	卢盟	邯郸市	赵建超	汕头市	陈奕光	泉州市	吴赟
				上海市	顾晓力	沈阳市	葛辉	株洲市	张昕	邯郸市	杨建方	江门市	陈铭旺	龙岩市	钟政
重庆市	陈然	天津市	王斌	上海市	范红虹	锦州市	赵齐	长沙县	杜闻	三亚市	林龙杰	江门市	余伟锋	福安市	胡晓晴
重庆市	杜佳	天津市	王广琪	上海市	林倩雯	葫芦岛市	李典	长沙市	郑丹	海口市	黄龙福	惠州市	陈永杰	北京市	吴海涛
舟山市	任林海	天津市	王婧	上海市	魏震	抚顺市	唐禹	长沙市	朱政鸿	贵阳市	宋俊杰	惠州市	吴华成	北京市	易莉
温州市	李嘉东	天津市	王鹏	西安市	孙轩宇	丹东市	梁超	武汉市	熊成波	贵阳市	赵巍	惠州市	邓文曦	北京市	马立权
衢州市	叶泽斌	内江市	罗郑厅	西安市	裴辰星	大连市	石云晶	武汉市	吕典	贵阳市	陈俊宇	广州市	岑至杰	北京市	陈雷
宁波市	贺欣	绵竹市	刘代鑫	西安市	周欣峰	大连市	钟稚聪	十堰市	仲行健	贵阳市	叶盛	广州市	吴冠莹	北京市	张思瑶
宁波市	高擎	乐山市	胡石杰	忻州市	胡赟	鞍山市	黄春宇	黄石市	程晋	贵阳市	许雷	广州市	张恒	北京市	纪萍
嘉兴市	季成飞	成都市	章楚珂	太原市	李政霖	鞍山市	刘丽新	绥化市	朱帅	安顺市	程鹏	广州市	黄智均	北京市	林松源
嘉兴市	干佞威	成都市	马晓乾	晋中市	樊珂	南昌市	刘志豪	双鸭市	陈科名	玉林市	陈海松	广州市	陈伟文	北京市	李岩
嘉兴市	顾晟昊	成都市	陈晓东	大同市	尹利平	南昌市	李琳	齐齐哈尔	王畅	玉林市	黎爽	广州市	梁思骏	北京市	刘翔
杭州市	黄骑骥	成都市	陈勇吉	潍坊市	孙媛	九江市	胡锟	牡丹江市	霍家良	阳朔县	徐成有	广州市	李嘉毅	北京市	赵峥
杭州市	张荣森	成都市	陈翔	青岛市	金晓羽	无锡市	蒋斌	佳木斯市	王新	钦州市	何远梅	广州市	龚展升	北京市	孙春旭
杭州市	丁珏辰	上海市	董天楚	青岛市	李龙	扬州市	李伟	哈尔滨市	王景晨	钦州市	徐东鹏	广州市	李程	北京市	淳于淼
杭州市	陈若阳	上海市	林放胤	济南市	王浩阜	徐州市	金明明	大庆市	李思源	南宁市	蒙思辑	广州市	梁嘉仪	北京市	张伟
普洱市	蔡真尧	上海市	翟俊	济南市	唐亮	徐州市	李飞	郑州市	仙云升	柳州市	戴俊壹	佛山市	陆国昌	芜湖市	徐睿
昆明市	俞尧错	上海市	韩炜	东营市	张业振	泰州市	薛张弛	商丘市	周鸿鹏	桂林市	任尔佳	佛山市	何凌宇	芜湖市	胡政睿
红河市	李易	上海市	周昂	西宁市	杨明	太仓市	杨振宇	商丘市	张衡	桂林市	薛涵中	佛山市	陈俊	淮南市	杨光
红河市	黄松	上海市	黄迪耘	银川市	张又夫	苏州市	沈魏	开封市	赵中原	桂林市	胡凤姣	东莞市	陈建伟	合肥市	鲁泰闻
乌鲁木齐市	崔越	上海市	邓懿	银川市	丁尧	南京市	毕长青	唐山市	张宇	珠海市	陈明琨	东莞市	蔡少锋	蚌埠市	朱国栋
克拉玛依市	冉光琛	上海市	洪逸敏	吴忠市	韩宇宽	南京市	陈锐	唐山市	杜超	湛江市	梁晋	东莞市	陈剑豪	蚌埠市	方旭
天津市	李岩	上海市	甘俊	乌海市	韩佳奇	江阴市	陆自健	石家庄市	张少峰	深圳市	陈永悦	天水市	肖宇栋	安庆市	李品
天津市	何赫	上海市	陈文婷	呼和浩特	李彦	常州市	查益佳	石家庄市	贾朦	深圳市	黄奇伟	兰州市	丁超	安庆市	吴洋

玩家心声集锦

【李盛谊】一场暴雨将心灵杀手给征服了。（最佳原创游戏评语）

【王斌】鲍鱼是艺术品。（最佳原创游戏评语）

【费思超】《超级大金刚 回归》是一款向我们祖先致敬的作品。

【黄毅华】《舞蹈中心》，舞的舞，"倒"的"倒"。

【冯智佳】《暴雨》：好吧，我是冲着当中女性角色的淋浴 QTE 来投票的。

【董旭】如果被迫去孤岛生活 10 年，只能选择一种杂志，我选择 UCG，如果只能选择一张 UMD，我会选择《MHP3》！

【王昕亮】舞蹈中心，手舞足蹈，乱蹦乱跳，楼下邻居告我骚扰。

【黄毅华】《征服》，若中文版有那英的《征服》主题曲那就完美了。

【王昕亮】为了《GT5》入手 PS3、G27 和驾驶舱，六年的等待，六个月的工资。山内，真狠啊……

【孟庆彬】老婆说了，不投星之卡比就踢我下床！

【赵烨】Kinect——女朋友温柔的抓着我的手。亲爱的，带它走吧！

【孙珂】Kinect 真是人畜无害的游戏设备。

【戴林】《征服》的爽快度不是盖的！遗憾的是紧凑的节奏让人拿起手柄连上厕所的时间都没有了。

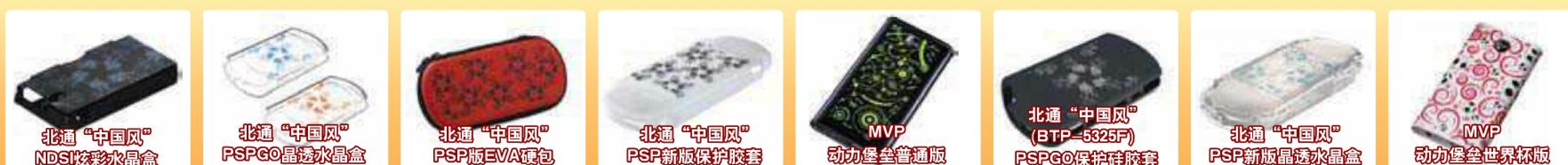
【陈家宁】看见聚会时一帮机油都在联《怪物猎人》，我已经感觉任何评价都是多余的……

【江育杰】《舞蹈中心》玩完了就成迪厅之王了！

【罗振华】玩完《极品飞车 热力追踪》，想上公路试试。



北通 BETOP MVP



贰零壹零

遊戲大年鉴

中国电视游戏玩家的年度回顾——游戏年鉴，始于《游戏机实用技术》

2010游戏大年鉴，UCG再度为您带来新年大礼

年鉴诞生11周年，累计收录千余款游戏，最权威最实用的游戏盘点始终如一

写作：UCG2010游戏大年鉴编辑组　美编：一刀&anubis

2010游戏大年鉴 2010 UCG ANNUAL

收录游戏总数 220

NDS 游戏	34 个
PS2 游戏	1 个
PS3 游戏	28 个
PS3/Wii 游戏	1 个
PS3/X360 游戏	52 个
PSP 游戏	58 个
Wii 游戏	22 个
X360 游戏	24 个

2010 年是电视游戏业经历转折的一年，围绕传统家用机市场的霸主之争渐渐烟消云散，而 PSP 和 NDS 两大掌机也早已步入成熟期。因此，各大软硬件游戏厂商为了进一步拓展市场，不约而同地将目光投向了新的玩家群体，最具代表性的便是 Move 和 Kinect 体感游戏风潮的来袭。在本次年鉴中，我们便特别为大家收录了这两类游戏，希望能给还在犹豫中的玩家起到参考。

2010 年鉴共收录了 220 款游戏，统计时间为 2010 年 1 月 1 日～2010 年 12 月 31 日。和前几年一样，PSP 游戏、PS3/X360 跨平台游戏以及 NDS 游戏依然是年鉴收录数量的前三甲。为了给读者更直观的信息，今年的年鉴取消了“多机种”的分类，而是直接以 PS3/X360、PS3/Wii 这样的机种名称直接标明，玩家在查询对应机种时无需再参照信息栏，而多机种游戏的介绍也更有针对性和实用性。

信息栏同样是本次大年鉴改版的一个重点。首先，我们将年鉴中最核心的游戏译名放大，目的是为了让游戏名更醒目，玩家可以一目了然地通过栏头找到自己想要查询的游戏；其次，信息栏中去掉了对应游戏人数、对应玩家年龄以及售价等不必要的项目，节省出了更多有用的空间。

关于年鉴中采用的游戏发售日，统一为美式游戏发售日以美版为准，日式游戏发售日以日版为准，如果是同时发售官方中文版的游戏（如《战神 III》）则信息栏以中文版为准。其中有一些特殊的情况。例如《恶魔城 暗影之王》这类美日版上市时间相差较大的游戏则以先发售版本为准。

［文：九兵卫］

媒体评选大赏游戏　　玩家评选大赏游戏

日版

- CERO A 对应全年龄玩家
- CERO B 对应 12 岁以上玩家
- CERO C 对应 15 岁以上玩家
- CERO D 对应 17 岁以上玩家
- CERO Z 对应 18 岁以上玩家

美版

- 对应 3 岁以上玩家 Early Childhood（幼儿）
- 对应 13 岁以上玩家 Teen（青少年）
- 对应 6 岁以上玩家 Everyone（所有人）
- 对应 17 岁以上玩家 Mature（成熟期）
- 对应 10 岁以上玩家 Everyone 10+（所有人10+）
- 对应 18 岁以上玩家 Adults Only（仅成人）

游戏大年鉴主体部分图解说明

机种

游戏所在的主机平台，主机名称相关缩写请参看本刊目录页的说明。

中文译名

本刊的中文译名，绝大多数游戏的名称都有对应的中文翻译，只有极少数游戏保持了原名。

推荐度

由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，“★☆☆☆☆”最低，“★★★★★”最高，总共 5 级。

UCG评分

本刊“黄金眼”栏目给游戏的评分，满分 30 分。未评过分的游戏此项则标记为“–”。

发行公司

这里注明的是游戏的发行公司，通过这个信息能在一定程度上判断游戏的素质。

游戏类型

全面中文化的游戏类型，便于玩家识别。

对应周边/备注

游戏所对应的周边或功能，如果是多机种游戏的具体机种也标注在这里。

写作编辑

撰写本篇评价的编辑。

游戏原名

游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

发售地区

年鉴介绍的游戏所对应的地区版本，一般情况下年鉴只收录最早发售的版本。

发售日期

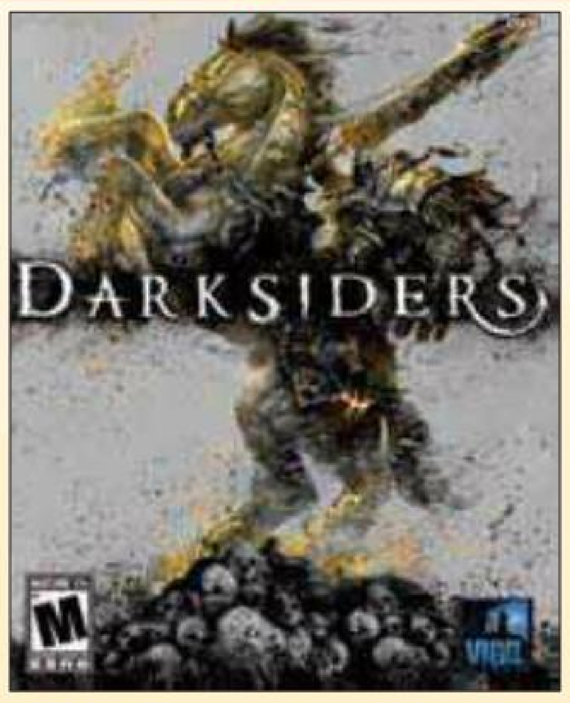
年鉴中所有游戏都是 2010 年年内发售的，故此栏只标注该游戏发售的具体日期。

游戏年鉴正文

介绍游戏的短文。年鉴规格分为 260 字与 550 字两种，根据游戏影响力来分类。

黑暗血统 ★★★★☆ UCG 评分：25

PS3/X360 | Darksiders | 美版 | 1 月 5 日
THQ | 动作 | 无对应周边 | 文：胜负师



2010 年初的动作游戏黑马，因为有魔兽美工的参与，在艺术风格上颇具特色，人设狂放而不失细节，建筑物则营造出独特的末世景象。恶魔、天使与第三方力量在人间大战的剧情虽不罕见，但也为续作留下了伏笔。初看上去接近于《战神》的本作，实际游戏风格更像是一款黑暗版的《塞尔达传说》，战斗与解谜的比例为 3 ：7，随着装备的丰富，解谜的类型随之增加，而可以活动的范围也不断扩大，大部分的 BOSS 战也基本上是以关键道具来解决的。游戏系统的完成度很高，半开放的游戏流程具有慢热的特点，近 20 小时的流程相当厚道，对于一般玩家来说，通常会得到超出预期的优质体验。



游戏大年鉴主体部分目录索引

年鉴索引查询方法

★"2010游戏大年鉴"中收录的全部游戏按照本刊中文译名的汉语拼音首字母顺序进行排列，译名首字为字母的游戏排在最前列。

★索引列表在每个游戏名后有对应页数，方便玩家对照查找。

★索引中包含每月月度新闻以及小编年度十大游戏感言，前者按照月份排列，放置在每月游戏起始处；后者按照小编名的汉语拼音首字母顺序进行排列，随机穿插在年鉴中。以上两项内容不作索引。

0-9
.hack//Link 22
007 血石 57
2010 南非世界杯 29

A
AKB1/48 与偶像恋爱 66
阿加雷斯特战记 2 59
阿加雷斯特战记 ZERO 拂晓之战 43
白骑士物语 光与暗的觉醒 40

B
Blur 31
百万吨的啪啦啪啦 19
暴雨 20
北斗无双 25
变形金刚 塞博坦之战 36
波斯王子 遗忘之砂 32
薄樱鬼 巡想录 36
不可思议的迷宫 风来的西林 4 神之眼与恶魔之脐 20

C
苍翼默示录 连续变幻 39
苍翼默示录 携带版 21
超次元游戏 海王星 46
超级大金刚 回归 61
超级电视明星 48
超级猴球 平衡摇摆 18
超级机器人大战 L 62
超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王 34
超级街头霸王 Ⅳ 29
超级马里奥银河 2 33
超时空要塞 试炼边境 52
赤钢铁 2 24
炽焰联盟 34
初音未来 女歌手计划 2nd 44
除暴战警 2 40
纯白相册 36
刺客信条 兄弟会 59

D
大家的水族馆 25
大神传 小小的太阳 51
大众网球 携带版 21
电车 GO 特别篇 昭和山手线 42
电脑战机 武力 66
电子争霸战 进化 64
东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭 28
冬宫 Ⅱ DS 40

E
恶魔城 暗影之王 52
噩梦骑士 携带版 28
二之国 漆黑的魔导士 64

F
Fate/新章 43
FIFA 11 50
分裂细胞 断罪 27
风来的西林 5 幸运之塔与命运骰子 65
辐射 新维加斯 54
腐尸之屋 61
负罪少女 59

G
GT 赛车 5 62
钢铁侠 2 30
钢之炼金术师 约定之日 33
高达 突击幸存者 24
高达无双 3 65
功夫滑仔 48
怪物猎人 边境 Online 37
怪物猎人 携带版 3rd 63
怪物史莱克 4 32
光环 致远星 48
光辉物语 57
光明之心 66

H
HOSPITAL. 6 人的医师 36
海猫鸣泣之时 魔女与推理的轮舞曲 65
核石之王 53
黑暗血统 14
黑豹 如龙新章 49
黑手党 Ⅱ 46
横行霸道 Ⅳ 自由城轶事 27
红色种子档案 22
华丽一族 39
滑板 3 32
幻想传说 换装迷宫 X 45
荒野大救赎 32
皇家骑士团 命运之轮 58
皇牌空战 X2 联合突击 43
黄金的太阳 黑暗黎明 55
徽章战士 DS 34
混沌思绪 热恋亲亲 24
火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄 41
火影忍者 疾风传 羁绊旋风 42
火影忍者 疾风传 终极风暴 2 54
火影忍者疾风传 忍术全开 查克拉爆发 28

J
极品飞车 热力追踪 59
寂静岭 破碎的记忆 15
寄生前夜 第 3 个生日 66
剑斗士 起源 15
健身聚会 64
经典米奇 63
九十九夜 Ⅱ 42
决意 绊地狱 EXTRA 27
绝对英雄改造计划 23

K
KERORO 军曹 RPG 骑士、武者与传说的海盗 22
Kinect 大冒险 60
Kinect 可爱动物 60
Kinect 逍遥快车 60
卡拉 OK 欢乐之声 Wii 35
口袋妖怪 黑・白 49
口袋妖怪突击队 光之轨迹 22

L
Love Plus+ 38
泪洒三重冠 携带版 62
量子论 50
流行音乐 携带版 18
龙士传说 三位一体 零 62
龙之子 VS. 卡普空 终极全明星 16
龙珠 猛烈冲击 2 58
龙珠 DS2 突击 黑绸巾军团 19
绿日 摇滚乐队 35

M
MAG 16
马里奥 运动合集 62
马里奥对大金刚 突击迷你大陆 58
迈克尔・杰克逊 梦幻体验 61
梦幻俱乐部 携带版 56
模拟人生 3 55
魔法少女奈叶 A's 携带版 王牌之战 15
魔神之地 61
魔塔大陆 3 将世界引向灭亡的少女之诗 17
牧场物语 双子村落 41

N
NBA 2K11 51
尼尔 28
奴役 52

P
派对总动员 48
普利尼 2 特攻游戏 25

Q
奇异之旅 38
前线任务 进化 49
潜龙谍影 和平行者 30
强袭魔女 白银之翼 43
轻音 放学后的演唱会 50
秋之回忆 勾指的记忆 58

R
ROOMS 神秘的移动房间 30
荣誉勋章 53
如龙 4 传说的继承者 24

S
SD 高达 扭蛋战争 37
丧尸围城 2 50
闪电十一人 3 世界的挑战 39
神鬼寓言 Ⅲ 55
神曲 地狱篇 19
生化奇兵 2 19
生化危机 5 导演剪辑版 20
圣恩传说 F 64
尸骸聚会 45
失落的星球 2 31
使命召唤 黑暗行动 57
世界树迷宫 Ⅲ 星海的来访者 26
世界足球 胜利十一人 2011 53
噬神者 18
噬神者 爆裂 56
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 46
数码宝贝 遗失的进化 40
死或生 天堂 26
死亡微笑 Ⅱ X 魔界的圣诞 34
四狂神战记 20
索尼克 色彩缤纷 59

T
太鼓之达人 DS 妖怪大决战 40
太鼓之达人 Wii 大家来聚会 3 代目 64
特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士 2 37
天空机器人 56
脱狱潜龙 惩罚 29
拓麻歌子的换装挑战 58

W
W.L.O. 世界恋爱机构 30
Wii 聚会 41
玩具总动员 3 35
王国之心 编码重制版 52
王国之心 梦中诞生 14
我的暑假 携带版 2 谜语姐妹与沉船的秘密 38
我的新娘 56
巫术 忘却的遗产 44
无头骑士异闻录 49
无限的边境 EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇 21
无限回廊 光与影之箱 66
武装神姬 战斗大师 41
舞蹈中心 60

X
小小大赛车 36
咲 Saki 携带版 25
心灵杀手 33
心跳回忆 Girl's Side 3rd Story 37
新体感脑力锻炼 60
星球大战 原力释放 Ⅱ 55
星之海洋 4 国际版 18
星之卡比 毛线史诗 53
型可塑 65
喧哗番长 4 一年战争 21

Y
妖精之尾 激斗！魔导士决战 42
一骑当千 交叉冲击 30
伊苏 法尔加纳的誓言 28
伊苏 vs 空之轨迹 抉择传奇 44
异度之刃 35
异世纪传说 R 46
银河战士 另一个 M 47
英雄不再 英雄们的乐园 27
鹰击长空 2 46
影之塔 42
永恒的尽头 16
勇者别嚣张 3D 23
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 29
勇者斗恶龙 怪物战斗之路 胜利 41
勇者斗恶龙 Ⅵ 17
幽灵诡计 37
尤迪的工作室 被囚禁的守护者 27
越狱 阴谋 25
运动冠军 48

Z
斩击的女武神 19
战场的女武神 2 高卢王立士官学校 15
战地 恶人连 2 22
战国 BASARA 3 43
战神 斯巴达之魂 57
战神 Ⅲ 23
召唤之夜 破灭之剑与约定骑士 23
真・三国无双 联合突袭 2 23
征服 54
正当防卫 2 24
蜘蛛侠 破碎次元 47
职业棒球之魂 2010 26
质量效应 2 16
重装机兵 3 44
足球小将 激斗的轨迹 33
最后的窗户 深夜的约定 15
最后的反抗 17
最后的战士 42
最终幻想 X Ⅲ 国际版 65

合刊钜献 大年鉴

一月 JANUARY

1月5日 Enterbrain发布2009年日本游戏市场调查报告，市场规模再次缩水。

1月6日 任天堂社长岩田聪透露，12月份Wii在美国共销售近300万台，远远超过2008年同期。NDS也再创销量新记录。受此消息刺激，任天堂股价大涨6.9%。

1月6日 索尼召开消费电子展新闻发布会，宣布其3D产品将于2010年夏季开始全面上市，所有PS3都可通过固件更新支持3D功能。PS3于圣诞商季期间销售380万台。





1月6日 微软CEO史蒂夫·鲍尔默发表消费电子展基调演讲，公开Xbox LIVE新服务“Game Room”，确认“初生计划”2010年末上市，X360总销量超过3900万台。

1月7日 每年一度的消费电子展于拉斯维加斯举办，本年度主题为3D技术。

1月13日 育碧宣布《分裂细胞 断罪》再次延期，财年收入目标下调1.8亿欧元，预计将从盈利7000万欧元转为亏损5000万欧元。

1月13日 SCE宣布《GT赛车5》无法按原计划于3月份发售，该作发售时间改为“未定”。

1月14日 可用于录制高清电视节目的PS3外设torne公开，索尼同时表示该装置发售的同时会正式推出250GB版PS3。

1月19日 SCE宣布原定春季发售的PS3体感控制器将会延期到秋季发售，理由是“要筹备强大的首发软件”。

1月19日 Square Enix宣布通过发行可转换债券融资350亿日元，业界广泛猜测这笔钱将被用于继续收购其他公司。

1月26日 Capcom宣布《怪物猎人 边境 Online》将独占移植X360，预定夏季发售。同期微软宣布展开“X360特命课”活动，四处恳求日本发行商提供X360独占游戏。



1月29日 任天堂召开决算说明会，宣布《口袋妖怪》NDS正统续作将于年内发售，《异度传说》原班人马新作《异度之刃》以及坂口博信RPG新作《最后的故事》公开。

八重樱2010年度十佳游戏

- ◆王国之心 梦中诞生
- ◆战国BASARA 3
- ◆星之卡比 毛线史诗
- ◆幽灵诡计
- ◆刺客信条 兄弟会
- ◆潜龙谍影 和平行者
- ◆大神传 小小的太阳
- ◆暴雨
- ◆寄生前夜 第3个生日
- ◆王国之心 编码重制版

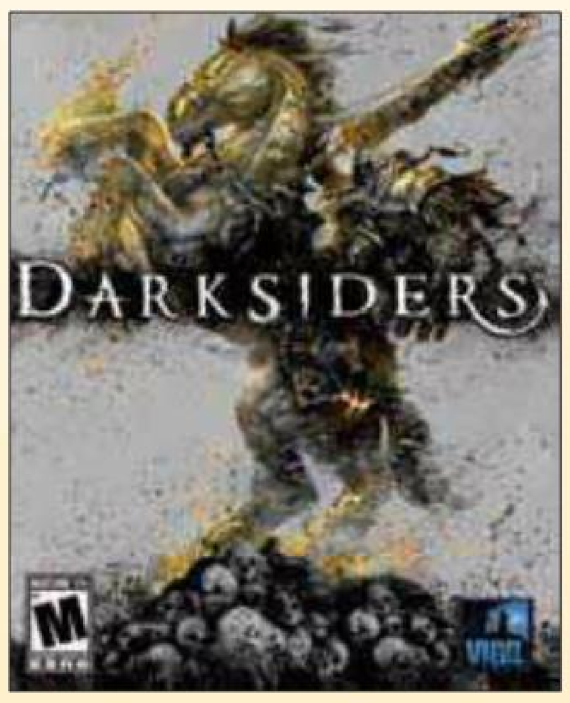


年度感言 2010年，我加入了UCG的大家庭，体会到了做一名游戏杂志编辑的辛苦与快乐，并且发现，当每天除了吃饭、睡觉和写稿外的其余时间全部都被游戏霸占的时候，连感叹人生的气力都没有了，笑。回顾去年打通的游戏，大多还是以日式游戏为主，不过也努力去尝试了一些之前极少碰触的游戏类型，也算是拓展了自己的兴趣领域吧。2011年度如果能搞定打枪游戏和足球游戏就再好不过了～较为遗憾的是去年没有一款对自己胃口的日式恐怖游戏，希望2011年能在Wii平台得见《零》新作的身影。

黑暗血统

★★★★☆ UCG评分：25

PS3/X360 | Darksiders | 美版 | 1月5日
THQ | 动作 | 无对应周边 | 文：胜负师



2010年初的动作游戏黑马，因为有魔兽美工的参与，在艺术风格上颇具特色，人设狂放而不失细节，建筑物则营造出独特的末世景象。恶魔、天使与第三方力量在人间大战的剧情虽不罕见，但也为续作留下了伏笔。初看上去接近于《战神》的本作，实际游戏风格更像是一款黑暗版的《塞尔达传说》，战斗与解谜的比例为3：7，随着装备的丰富，解谜的类型随之增加，而可以活动的范围也不断扩大，大部分的BOSS战也基本上是以关键道具来解决的。游戏系统的完成度很高，半开放的游戏流程具有慢热的特点，近20小时的流程相当厚道，对于一般玩家来说，通常会得到超出预期的优质体验。



王国之心 梦中诞生

★★★★☆ UCG评分：29

PSP | キングダム ハーツ バース バイ スリープ | 日版 | 1月9日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：八重樱



《王国之心 梦中诞生》是“《王国之心》系列”的首部PSP平台游戏，本作并没有继续使用索拉作为主角，而是将故事的时间点向过去推前了10年，从三位力争成为键刃大师的少年少女为切入点讲述发生在过去的那段鲜为人知却激荡起伏的故事，由于涉及到大量主线剧情内容，故对于系列玩家来说是绝对不能错过的。本作在游戏系统方面进行了大幅度的进化改革，形成了与2代截然不同的战斗方式，但战斗的爽快度却提升了不少，技能之间相互组合更能诞生出威力强大且效果华丽的招式，一旦开始玩便会欲罢不能。本作的另一特色是三位主角皆可操作，Terra是物理系，防御力高，适合初心者使用，Venn是物魔并济、Aqua则是以魔法攻击为主，适合已熟悉了系统的玩家。虽然序盘时玩家可自由在三人之间选择首先使用哪名角色，但三人的剧情是相互关联的，想要了解全部剧情的话，势必要将三人都打通一遍。普通模式下三角色路线通关大约需要45小时左右，但秉承本系列一贯的优良传统，游戏中同样有着超高等级的隐藏BOSS等着玩家们挑战，竞技场中的挑战关卡同样能谋杀掉大量时间。较为可惜的是每名角色的流程时间只有15小时，人物塑造得还不甚饱满，而且剧情也晦涩难懂，即便是本系列的粉丝也需要花费大量时间去研究思考分析人物之间的关系，对于从未接触过“《王国之心》系列”的玩家来说更是道难以跨越的门槛。





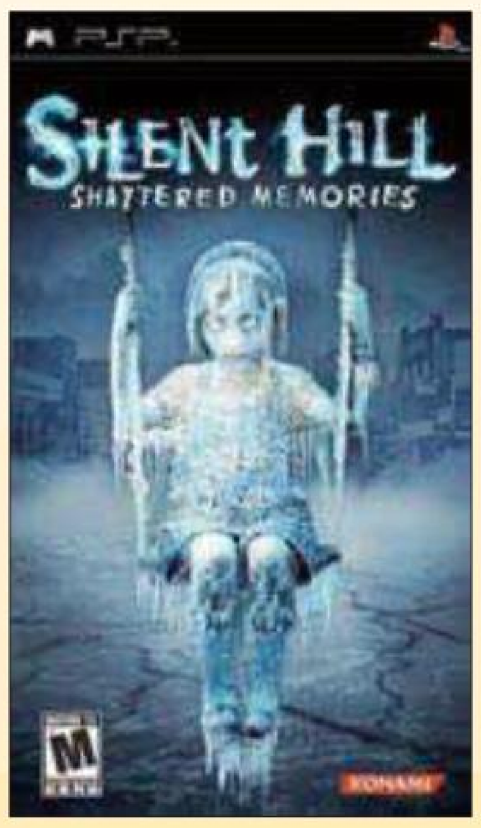


▶绝妙的连击让战斗时刻处于一种极度爽快的状态下，多变的招式也赋予了游戏更强的多样性。

寂静岭 破碎的记忆

★★★★☆ UCG 评分：23

PSP | Silent Hill: Shattered Memories | 美版 | 1月12日
Konami | 动作冒险 | 无对应周边 | 文：雷电



本作并非如很多人最初认为的那样是初代的重制版，而是一款外传性质的重新成像（Re-image）作品，用到了初代的角色背景和设定，但是讲述的是相当于平行宇宙中的故事，和系列以往作品的感觉有很大不同。游戏没有战斗部分以发展剧情为主，讲述父女亲情的剧情绝对让人感动至深，用来代替战斗的是不断地逃跑躲避“敌人”，而这个设定也和剧情的本质息息相关，游戏有不同的结局，深奥的剧情有多种解释方法，引人深思。PSP 和 PS2 版晚于 Wii 版一个月发售，推荐大家选择 PSP 版，虽然因为没有右摇杆而使操作感略差于 PS2 版，不过民间汉化的中文版实在是广大玩家的福音。



剑斗士 起源

★★★☆☆ UCG 评分：22

PSP | 剣闘士 グラディエータービギンズ | 日版 | 1月14日
Acquire | 动作 | 无对应周边 | 文：奈落



本作是承接 2005 年 PS2 上发售的《剑斗士 自由之路》世界观的姊妹篇作品。玩家可以创造自己的古罗马剑斗士，体验角斗场上的厮杀。游戏提供了丰富的育成要素和角色自定义系统。玩家在平时完成训练积累能力点数，自由决定角色的成长方向。战斗的方式也颇有新意，角色分为头部、躯干、左右臂、左右腿几个部分。每个部位连续受到攻击就会出现破甲的状况，此时战斗会事半功倍。而右手四个按键也分别对应上下左右四个方向的攻击，可谓相当直观。除了攻击之外，丰富的闪避和盾牌防御也是战斗中必须依靠的。游戏支持与好友联机对战，互相交换自己剑斗士的数据。



最后的窗户 深夜的约定

★★★★☆ UCG 评分：23

NDS | ラストウィンドウ 真夜中の約束 | 日版 | 1月14日
Nintendo | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：雷电



本作是《许愿的房间 天使的记忆》的续作，剧情和风格都得以延续。游戏的特色鲜明，作为一款推理式的文字冒险游戏，加入了一些探索和解迷要素。手绘风格的角色形象非常生动，表情维妙惟肖，角色塑造得非常好。游戏的过程就像是看一部推理小说，玩家需要将 NDS 竖起来进行游戏，使“书”的感觉更强，因为剧情延续前作，熟悉的主角会给老玩家带来亲切感，而全新的故事让即使没有玩过前作的玩家也可以轻松融入到游戏之中，游戏讲述主角 Kyle 在调查完黄昏旅馆的事件之后的故事，似乎。游戏节奏不紧不慢，适合轻松地游戏，体验其中情感，深入研究每个角色背后的故事会非常有趣。



魔法少女奈叶 A's 携带版 王牌之战

★★☆☆☆ UCG 评分：19

PSP | 魔法少女リリカルなのは A's PORTABLE –THE BATTLE OF ACES– | 日版 | 1月21日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：九兵卫



《魔法少女奈叶 A's 携带版 王牌之战》是为了呼应“《魔法少女奈叶》系列”首部剧场版动画的上映而推出的 PSP 对战游戏。本作以动画版为原型，收录了原作中几乎所有的人气角色并以通过原创的故事模式加以串联，代入感非常强。而在自由对战模式内，玩家也可以任意选择自己喜欢的角色进行梦幻的宿命对决。不仅如此，本作中人物的招式与各种魔法画面精致且华丽，战斗节奏也极为流畅自然，因此游戏的操作手感很有保证。值得一提的是，和动画版一样，水树奈奈与田村尤加利这两位炙手可热的人气声优也为本作分别演唱了原创的 OP 和 ED，每位 FANS 都不容错过。



战场的女武神 2 高卢王立士官学校

★★★★☆ UCG 评分：26

PSP | 戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校 | 日版 | 1月21日
SEGA | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：脆薯条



游戏完美地继承了前作的优良传统，一样的水彩画风格、紧张而又考验玩家技巧的战斗系统，这都是“《战场的女武神》系列”独有的特色。游戏新增加了多种同伴任务，不但充实了游戏内容，更让玩家的代入感大幅增加，了解每一个同伴背后那些不为人知的小故事。对于主要战斗单位战车的改造更要考虑到天气、环境、武装、CP 等要素，足够让你折腾好一阵子，不但有丰富的配件可供改装，更有发挥个性的标志可以选择，把战车武装到各个角落。新增的兵种职业与转职能够让玩家自由切换，职业的相互配合在战斗中尤为关键，每一种职业的技能又相辅相成，整体来说对于部队的编制非常讲究。无论是战斗人员还是后勤人员，或者战车的维修等等，只有在每场战斗前做好充足的准备，才能让你面对游戏中那些突如其来的不利要素。战斗时不仅充满刺激，而且战略性满点，可以说战斗中的每个回合都是充满变数的，你只能做好最大的心理准备，一回合的失算就有可能导致重新来过。





游戏的主线剧情依然让玩家深深着迷，“女武神”的传说贯穿整个游戏，又和前作有紧密相连。主线剧情不仅长度有保障，各种过场动画也是一个接着一个，让玩家大呼过瘾。除此之外，前作中的部分人气角色也会出现在游戏中，更能加入玩家的部队一起战斗，后续的各种 DLC 任务也极为丰富，绝对是年初不可多得的一款诚意之作。

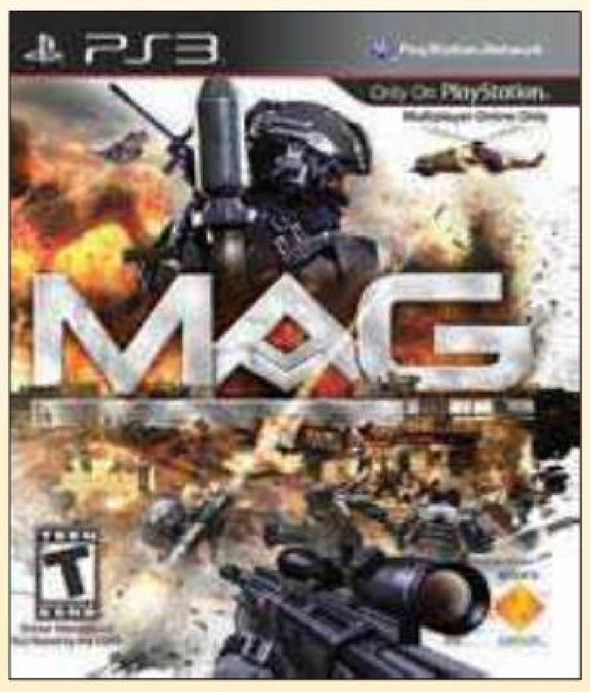


▶战斗中的每一个回合都必须精打细算，尽量消耗较少的行动值来消灭敌人才是万全之策。

MAG

★★★☆☆ UCG 评分：24

PS3 | MAG | 美版 | 1 月 26 日
SCE | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：脆薯条



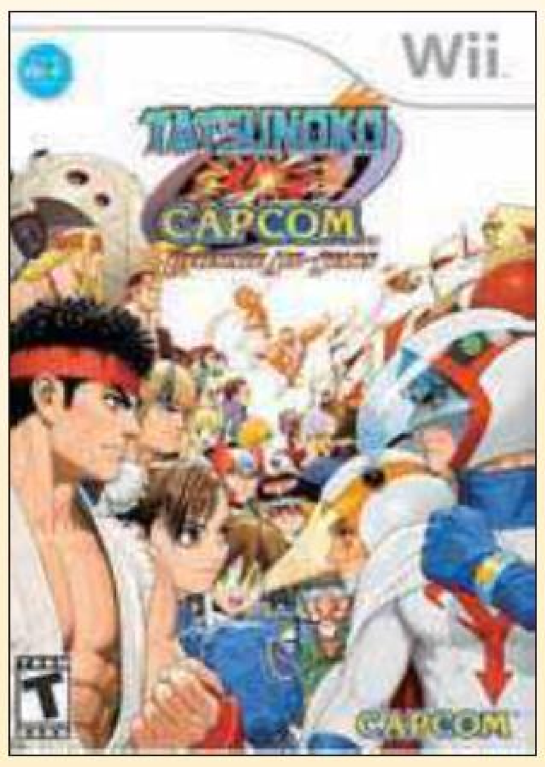
没有任何单机模式，玩的就是网战。这是一款以“战场”为主题的对战游戏，最大支持 256 人同时联机，将战场这一气氛带给每个玩家。庞大的地图中有着各式各样的载具，身为指挥官的玩家必须引导空降部队到达正确的地点投入战斗。建筑物之间的巷战场面宏大，128 人 VS128 人的大气场面着实让人热血沸腾。游戏着重于对战部分，在平衡性上自然要高于普通 FPS 游戏，而且各种模式非常丰富，并且囊括了时下流行的各类武器。依靠多样化的职业与固有装备，紧密的小队配合逐步推进，体验战争大片中的那种临场感。由于国内网络关系，大多数玩家在联机时会受到网速影响。



龙之子 VS. Capcom 终极全明星

★★☆☆☆ UCG 评分：－

Wii | Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All Stars | 美版 | 1 月 26 日
Capcom | 格斗 | 无对应周边 | 文：铃



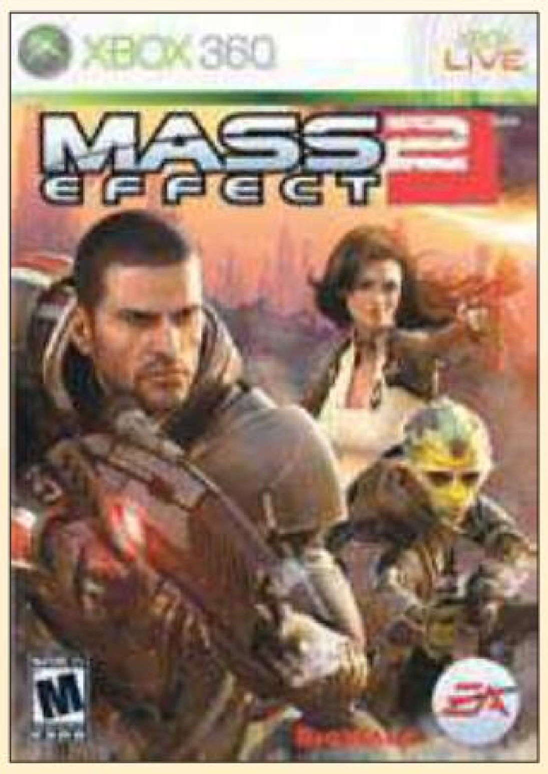
《龙之子 VS.Capcom 终极全明星》中包括了龙之子与卡普空两家公司旗下的著名角色，属于乱斗型的格斗游戏，采用的是 2V2 的组队战，不过为了保证游戏的平衡性，当玩家选择某些大型角色时，就不能再选择第二名。在场上的角色可以适时地呼叫队友进行援护攻击，进而有战略性地化解危机，或者组合出华丽的连续技，气槽蓄满后角色能够使用强力的超必杀技，同时还伴随着极具魄力的特写镜头，并且对应 Wi-Fi，支持四人联机对战。《龙之子 VS.Capcom 终极全明星》是 2008 年 12 月推出的《龙之子 VS.Capcom》的加强版，游戏在原作基础上变更了角色的招式性能。调整了游戏平衡度，并增加了宇宙骑士等新角色，并支持 Wi-Fi 联机对战。



质量效应 2

★★★★☆ UCG 评分：28

X360 | Mass Effect 2 | 美版 | 1 月 26 日
EA | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：雷电



“《质量效应》系列”是欧美老牌角色扮演厂商 BioWare 针对次世代主机专门开发的新时代角色扮演游戏，以三部曲的形式推出，这是系列第二作，在饱受好评的初代基础上，对游戏细节进行了进一步打磨。游戏将当下流行的第三人称视角射击游戏模式与 RPG 的要素完美地融合在一起，如果说《质量效应》在动作射击部分还是有一些缺陷的话，那么《质量效应 2》就已经拥有可以和其他动作射击游戏媲美的系统了，最显著的变化是加入了上弹这个动作，加上丰富的武器、特技、掩体系统等等，战斗打起来非常激烈热闹，不过这毕竟不是一款真正的动作射击游戏（虽然你可以按这种类型来玩，也有相对应的适合职业），不同职业的不同特技是 RPG 要素的体现，而且和两个随身同伴的技





能搭配也非常讲究，发动技能可以即时也可以按快捷键调出轮盘式菜单，菜单打开状态游戏暂停，这是 BioWare 系列美式角色扮演游戏的一贯特色，让你游刃有余地分析战场形式，轻松选择想要发动的技能。

游戏的剧情是一大看点，三部曲式的形式注定了系列的走向，作为系列第二作，承上启下，开篇便在玩家面前展现出其雄伟的姿态，紧接前作，继续向着整个阴谋的核心探索。施佩德指挥官再次回到最前线，带领着宇宙中不同种族的同伴对抗强大的敌人。从第一部的扑朔迷离到第二部的逐渐揭开谜团，而第三部才将是全剧的高潮所在。本作中玩家将隐约与真正的幕后大敌打个照面，整个故事高潮迭起。

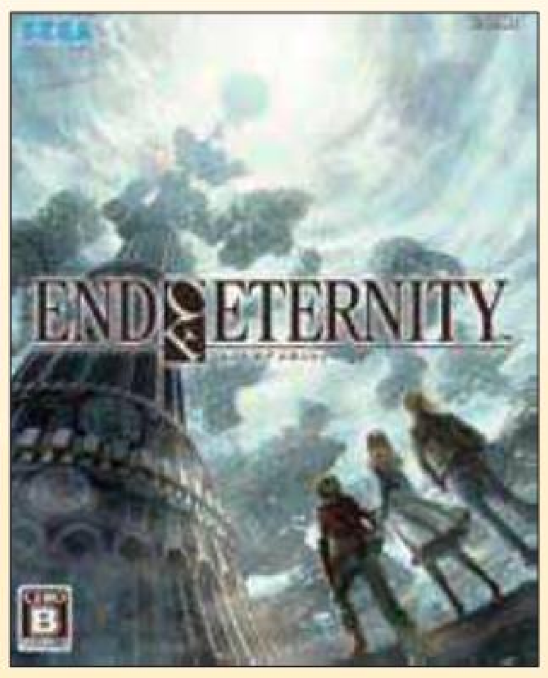


▶带领自己的同伴为了宇宙的未来战斗！

永恒的尽头

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3/X360 | End of Eternity | 日版 | 1 月 28 日
SEGA | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：脆薯条



这是一款颠覆传统日式 RPG 的游戏，“创新”二字时时刻刻地体现在游戏之中，从整个系统翻天覆地的革命性设计、战斗中走位与路线的选择，直到武器配件的自由组合等等。tri-Ace 富有创意的理念无时不刻彰显着其独到，相比传统意义上的日式 RPG，这款游戏有着更高的挑战性，更能让人投入的战斗系统，搞笑而深邃的剧情，以及一种脱胎换骨的全新感受。首先花上一两个小时熟悉一下整个系统，然后你就会沉浸在如此深奥的系统之中，让每一场战斗充满乐趣。

I.S 槽是整个系统中基础的基础，它联系到许多其他要素，例如使用 I.S 冲刺时会让角色处于无敌状态，武器的蓄力时间会慢慢加快，而且可以使用跳跃来延长武器蓄力的时间，并且可以从不同





角度攻击敌人的弱点部位。但 I.S 也是一把双刃剑，使用不当时会造成角色的外装 HP 损失，严重时可能会直接进入“DANGER”状态。至于一次性掉多少格 I.S，则和角色的 HP 有直接关系，一格 I.S 相当于 1000 点外装 HP。如此富有新意的设计无愧于 3A 这个精品公司，一切变数皆由玩家掌握。武器上的自由组合就更为巧妙了，游戏中各种千奇百怪的配件丰富，不同的接口相互叠加可以提升枪械的弹药数、准度、蓄力加速度等等，玩家所能做的就是发挥最大的想象力，在设计图内尽可能地多连接配件。除此之外的众多要素更为有趣，个性十足，绝对称得上是一款让人玩过就不会忘的游戏。



▶游戏中的机枪只能给予敌人的外装伤害，想要打倒敌人必须使用手枪。

魔塔大陆 3 将世界引向灭亡的少女之诗

★★★☆☆ UCG 评分：25

PS3 | アルトネリコ 3 世界终焉の引铁は少女の诗が弾く | 日版 | 1 月 28 日
Gust | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



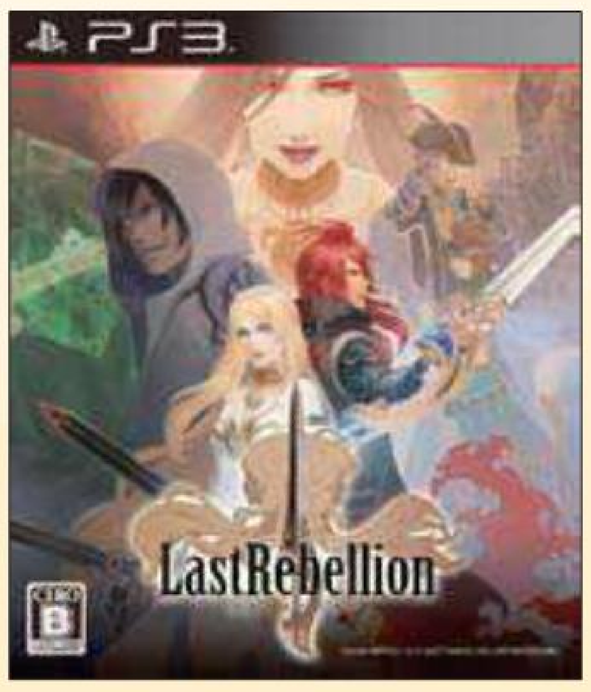
本作讲述的是主人公苍都与咏唱“诗魔法”的少女们拯救即将毁灭的第三座塔“Ar Ciela”所在星球的故事。游戏剧情和前两作并没有什么太大关连之处，就算是新玩家也不必担心因为没玩过之前的作品而无法理解游戏剧情。与前两作通过潜入女主角的精神世界直接纺织“诗魔法”不同，本作中则要利用强化“诗魔法”的精灵自行根据需求搭配出强力的魔法。华丽的 3D 场景让战斗临场感大幅提升，玩家需要做的不仅是打倒敌人，还要注意守护咏唱“诗魔法”的少女。值得一提的是 Gust 请到了 KOKIA 等著名歌姬来咏唱本作中的一些诗篇，使诗的水准在总体上有较大提高。



最后的反抗

★☆☆☆☆ UCG 评分：15

PS3 | ラストリベリオン | 日版 | 1 月 28 日
日本一 | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：胜负师



这是一款让人非常意外的游戏，不仅仅是因为本作与次世代严重脱节的画面，虽说其定位是一款 RPG，但是包括隐藏 BOSS 在内的全部要素只需要十小时以内便可完成。系统平衡性也存在很大问题，虽然设定了物理与魔法两种攻击方式，但是硬砍几乎一统天下，魔法难有用武之地，以特定的顺序攻击敌人的部位来引发弱点算是系统中较有创意的地方。游戏的原画还算有一定的美感，影山大叔激情的主题歌演唱也是游戏极少数的亮点之一。尽管游戏素质在日式 RPG 中创新低，但是因为本作的奖杯难度很低，而且英文版与日文版的奖杯分开计算，受到了奖杯迷的追捧，这也算是一个意外之处。



勇者斗恶龙VI

★★★★☆ UCG 评分：24

NDS | ドラゴンクエスト VI 幻の大地 | 日版 | 1 月 28 日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：九兵卫



《勇者斗恶龙VI》1995 年诞生于 SFC 平台，是该系列“天空三部曲”的最后一作，同时也是移植 NDS 平台的《勇者斗恶龙》最新一款复刻之作，采用的引擎与 NDS 版 4 代、5 代相同，2D 与 3D 相结合的技术令游戏画面显得非常精致，音乐也沿袭了一贯的恢弘与大气。



本作的副标题为“幻之大地”，表里两个各有差异但又互相关联的世界给玩家提供了前所未有的广阔冒险舞台，而整个游戏的基调相比其他系列正统作品显得相对黑暗，摆脱了以往勇者拯救世界的老套路，充满悬疑和反思的剧情令人耳目一新。本作的另一大亮点是始创于 3 代的职业系统在本作中被发扬光大，初级与高级职业的数量总计 16 种之多，流程中后期的达玛神殿是玩家进行各种职业转职的圣地，搭配各种职业的组合将使得战斗变得更加轻松，而在本作的转职系统中，角色们可以保持原已经学会的魔法、特技等等基本能力而直接转职，同时每当玩家符合转职条件进行转职后，能力还会无条件加强。在新要素方面，NDS 版不仅追加了全新的怪物和迷你游戏，在旅途中玩家还可以捕获特定的怪兽并进行培养，成为同伴的怪兽们还能学会各种不同的技能，育成要素丰富。和《勇者斗恶龙IX》一样，本作支持擦身通信，玩家可以相互间交换“梦境”，游戏还可以和 2009 年发售的《勇者斗恶龙IX》进行联动，从而获得额外奖励。





▶本作的冒险画面非常精致，尤其是在宽阔的场景中。

二月 FEBRUARY

2月2日 Koei Tecmo 宣布多款大作延期，财季亏损 18.4 亿日元，全年利润大幅下调 97%，公司股价大跌近 10%。

2月2日 Namco Bandai 宣布上财季巨额亏损 117 亿日元。销售额同比降低 10.4%，该季度只有《铁拳 6》达到销量目标。由于业绩惨淡，Namco Bandai 宣布进行大裁员，计划在未来一年内巨幅裁员 10%，裁员人数达到 630 人。

2月4日 微软宣布第一代 Xbox LIVE 服务将于 4 月 15 日结束运营，并透露 2009 年 XBLA 下载收入超过 1 亿美元，同比提高 34%。

2月5日 台北国际电玩展开幕，SE 制作人桥本真司在 SCE 台湾分公司的发布会中宣布 5 月份推出中文版《最终幻想 X III》。





2月11日 微软于旧金山召开 X10 记者招待会，宣布多款大作发售计划及《光环 致远星》、《神鬼寓言 III》等大作详情。

2月12日 Activision Blizzard 宣布上财季亏损 2.86 亿美元，音乐游戏销量暴跌是主要原因，为此 AB 开始对旗下多家负责开发音乐游戏的工作室进行关闭与裁员处置。

2月13日 育碧公布财报，表示由于其休闲游戏业务未达预期，今后将强化发展核心游戏系列，同时公开《幽灵行动 未来战士》。

2月19日 SCE 美国分公司宣布开始进行购买 PSP go 送游戏的限期促销活动。

2月22日 由于 Wii 版《圣恩传说》存在大量恶性 BUG，NBGI 宣布对其进行大规模召回。

2月23日 华纳公司宣布收购《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》开发商 Rocksteady 工作室。

2月25日 任天堂在美国和欧洲召开“全球峰会”公布了美版 NDSi XL、《超级马里奥银河 2》、《银河战士 另一个 M》等大作的发售日与游戏详情。

脆薯条2010年度十佳游戏



- ◆纯白相册
- ◆永恒的尽头
- ◆潜龙谍影 和平行者
- ◆暴雨
- ◆使命召唤 黑暗行动
- ◆战神III
- ◆如龙4 传说的继承者
- ◆恶魔城 暗影之王
- ◆圣恩传说F
- ◆星之海洋4 国际版

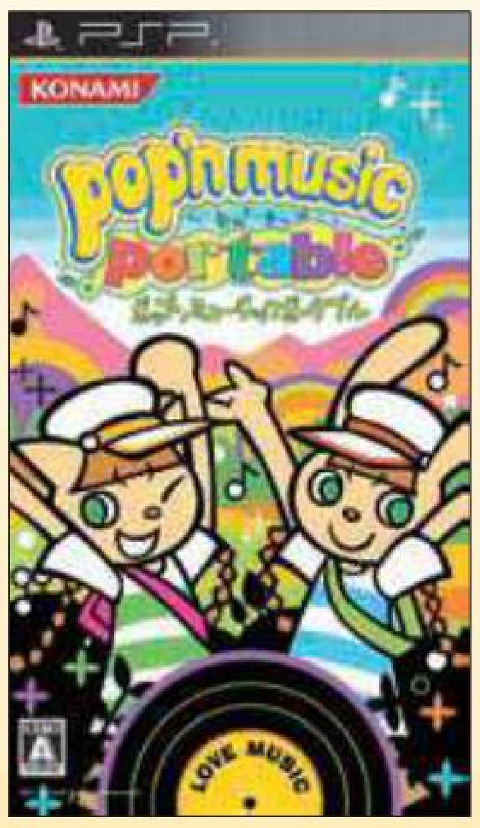
※以上游戏按有爱度排名。

年度感言 一部优秀的、有深度的文字游戏相当于一部好书，是所谓的“精神食粮”。结合完美的音乐烘托气氛，比起单纯的打打杀杀，回味剧情中发人深省的某个片段要比沉浸于一段让人热血沸腾的过场更有意义。换一种比喻方法，电影的世界中从来不会缺少火爆又好看的动作大片，无论有着多么华丽的拍摄手法、多么炫目的特效处理，但当大家一致向右看的时候，总会有些人不随大流地向左看，类似“西西里的美丽传说”认识自我、感触人性的剧情片注定会成为一代经典。同样，文字游戏也是这个道理。

流行音乐 携带版

★★☆☆☆ UCG评分：－

PSP | Pop 'n Music Portable | 日版 | 2月4日
Konami | 音乐 | 无对应周边 | 文：九兵卫



《流行音乐》是Konami旗下的一款老牌音乐游戏，也是街机音乐游戏的经典之作。《流行音乐 携带版》虽然是系列首次移植到PSP平台，但本作收录的曲目数量却非常惊人，各种类型的歌曲多达80首以上，特别是J-pop，囊括了日本流行乐坛大量耳熟能详的名曲。和同一类型的《DJMAX》相似，本作采用的也是传统的落下式音符判定，每首曲目都对应5键、5键困难、7键、7键困难、9键、9键困难和EX难度等不同的演奏方式，无论是初心者还是老玩家都能从中获得满足。游戏还支持2～4名玩家自选曲目与规则进行对战，喜欢音乐游戏的玩家可以聚在一起一决高下。



噬神者

★★★☆☆ UCG评分：24

PSP | God Eater | 日版 | 2月4日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：洛克



《噬神者》是NBGI在年初推出的一款模仿《怪物猎人》的游戏。游戏以被怪物“荒神”所侵占的世界为舞台，讲述了主人公及其伙伴为了对抗荒神，接受特殊训练成为“噬神者”和荒神战斗的故事。作为在“《怪物猎人》系列”大获成功后的大量模仿作之一，《噬神者》可以说是其中突出的一作，其素质之优秀甚至已经超越了“模仿作”的含义，成为了一部风格独特个性鲜明的作品。

游戏中玩家将扮演主人公，和3名“噬神者”组成一个小队讨伐大型怪物“荒神”。游戏的进行方式采用任务制，玩家需要通过不断完成任务的方式展开新的剧情，每当玩家完成一个级别的关键任务后就会开启下一级别的任务供玩家挑战，在通关游戏后还会出现难度更高的任务供玩家挑战，特别是后期有大量多BOSS同场混战任务极具挑战性。和“《怪物猎人》系列”一样，当玩家击败强大的荒神后能够从它们身上捕食到相关素材，这些素材能用来强化自身的装备。玩家手中的武器可以自由在枪、剑两种形态间自由切换，两种武器形态相辅相成，玩家需要根据当前的局势来判断使用哪种武器战斗。游戏不仅支持最大4人联机，还为了鼓励多人游戏而独创了同伴救援等系统，令多人战斗更具策略性。对于无法和他人联机的玩家，《噬神者》采取了很体贴的设定，在单人游戏的时候玩家可以选择3名NPC同伴由AI控制，这样就算是单人游戏也不会寂寞。







▶游戏中的子弹非常强力，灵活运用可以有效缩短狩猎时间。

星之海洋4 国际版

★★★☆☆ UCG评分：22

PS3 | Star Ocean The Last Hope: International | 日版 | 2月4日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：九兵卫



相比之前推出的X360版，PS3平台独占的《星之海洋4 国际版》没有新角色与新剧情加入，但tri-Ace打造的爽快战斗系统以及厚道的隐藏迷宫依然让本作在日式RPG中显得出类拔萃。《国际版》追加英语字幕，调整了部分画面的丢帧与视角问题，战斗中原本无法快速手动切换锁定目标的缺憾也得到了弥补（直接按下START键）。除此之外，国际版修正了几个通过合成系统快速练级的“良性BUG”，部分角色的招式性能也被向下调整，虽然对正常流程影响不大，但却无形中提高了一些战斗收集的完成难度，使得本作成为PS3平台上想要取得白金耗时最长的游戏之一。



超级猴球 平衡摇摆

★★☆☆☆ UCG评分：17

Wii | Super Monkey Ball: Step & Roll | 美版 | 2月9日
SEGA | 动作 | Wii平衡板 | 文：八重樱



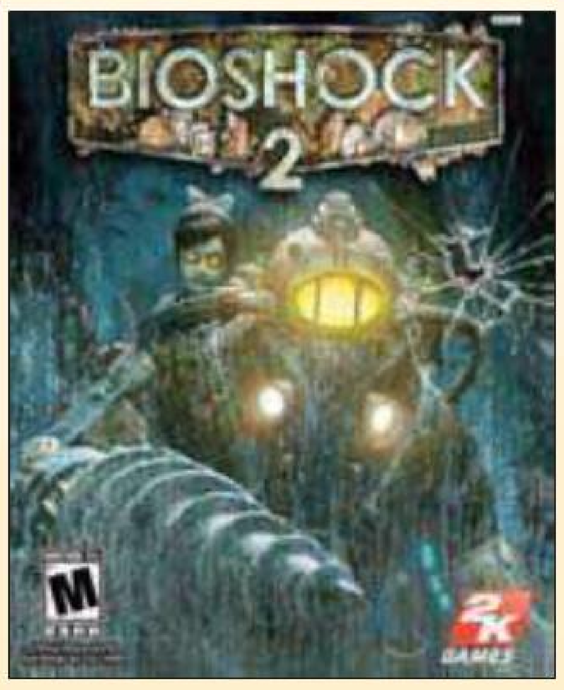
《超级猴球 平衡摇摆》是本系列在Wii平台上推出的第2部作品，从作品的标题就可一眼看出，本作是应对Wii平衡板而开发出的游戏，同前几作一样，玩家依然是控制着可爱的猴子穿过各种障碍物在场地内疾奔，并尽可能地多吃到香蕉，在配合使用Wii平衡板的前提下玩家可以靠着自身的体重来改变球的运动轨迹，不但富有娱乐性，更能起到锻炼身体的妙用。游戏还配备了内容丰富多彩的聚会型小游戏供家庭、朋友聚会时享用，最多可支持4人同机，但由于只能连接一台Wii平衡板，所以其他人只能选择使用控制器才操作，乐趣度会相对降低一些。



生化奇兵 2

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3/X360 | BioShock 2 | 美版 | 2月9日
2K Games | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：雷电



《生化奇兵》初代是真真正正的黑马，将主视角射击游戏中融入了一些角色扮演的元素，技能升级、收集、探索等等，让游戏内容异常丰富，游戏的剧情也是一大卖点，深奥而不失吸引力，海底销魂城让无数玩家彻底销魂，一经发卖，好评如潮。续作如约而至，不过游戏的制作组发生了变动，由开发了一代PS3版多人模式的2K Marin接手，2K China也参与了制作，好在续作继承前作的整个背景和系统，底子好，做出来的东西也有保证。

这是一个非常吸引人的神秘世界，在深海中用心构建的乌托邦式的销魂城，神秘物质ADAM对人类体内基因的改造导致精神异常，理想的社会形态，独裁与自由的矛盾，人性的善恶等等问题的探索映射了太多现





实社会的意向，对哲学、社会学等领域的探索让人沉迷，对于西方文化孕育出的玩家有着思想、视觉、听觉上的绝对冲击，玩家会随着惊悚、悬疑和残酷的剧情的一步步推进彻沉入海底。对于普通的国内玩家，也许不太容易触碰到游戏深层的那根紧绷神经，即使那样，发生在最表面的人物之间的斗争也引人入胜，美国五六十年代的氛围在海底重现。

游戏的战斗系统在初代基础上也进行了大幅强化，初作在同一时间只能使用一种武器，而新作开放了左手超能力、右手枪械射击的双持系统，运用十几种超能力和数十种特殊能力配合不同武器不同弹药可以展开丰富的战术，控制Big Daddy猛打猛攻很劲爆，制作出精妙的串联陷阱趣味十足。

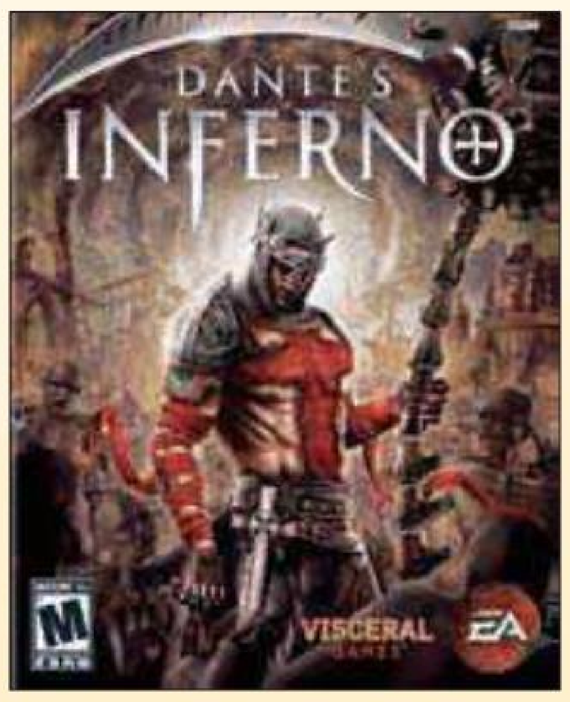


▶左手火焰，右手铁枪，与疯狂的敌人作战！

神曲 地狱篇

★★☆☆☆ UCG 评分：21

PS3/X360 | Dante's Inferno | 美版 | 2月9日
EA | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



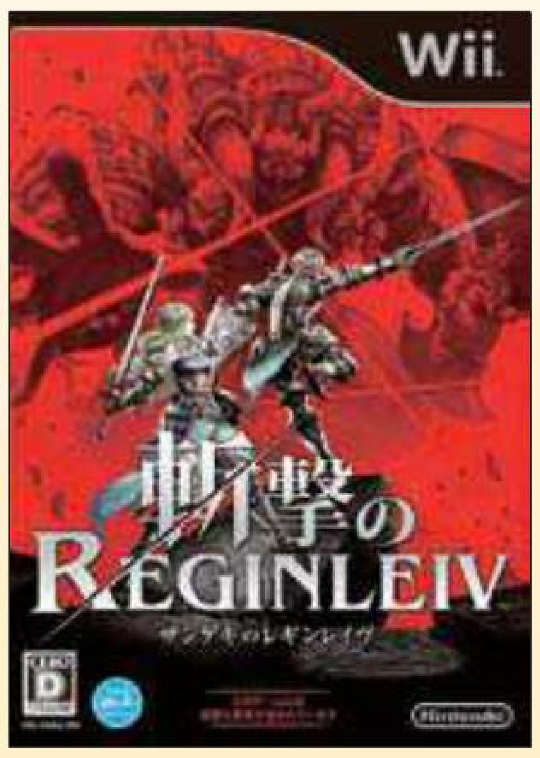
这是EA企图超越《战神》的野心之作，开发团队中有多人均参与过《战神》1代的开发工作。游戏改编自世界名著《神曲》，讲述但丁为拯救自己的妻子碧翠丝不惜深入地狱的故事。游戏是绝对的18禁游戏，除了够暴力够血腥之外，还有不少暴露画面。游戏将地狱各层的恐怖刻划得栩栩如生，但平心而论与《战神》系列的美工相比还有不少差距。主人公但丁的武器分为正邪两种，招式繁多，并有大量装备，但部分技能过于霸道而影响了游戏平衡性。游戏发售后提供了多次DLC下载，其中最后一个DLC不但追加了一名女角色，而且追加了强大的关卡编辑模式，支持在线双打，强力推荐！



斩击的女武神

★★☆☆☆ UCG 评分：－

Wii | 斩击の REGINLEIV | 日版 | 2月11日
Nintendo | 动作 | 无对应周边 | 文：奈落



以挥动Wii控制器进行“斩击”为卖点的战场类动作游戏。故事背景是以北欧神话为基础的剑与魔法的世界，男女主角要对抗巨神一族。本作的人设非常优秀，但是实际画面表现不甚理想，锯齿严重、贴图的精细程度也让人失望。好在丰富的场景元素弥补了一些遗憾。战场气氛的描绘在同类游戏的比较优秀。本作的最大卖点是玩家实际挥动控制器来完成“斩击”，游戏提供了丰富的武器、魔法、在线游戏功能和升级要素，玩家可一边体验实际挥动手中“宝剑”的兴奋感，一边享受RPG一般的成长系统。如果本作的挥动判定能再准确一些，一定会成为一款成功的“体感无双”类游戏。



龙珠 DS2 突击 黑绸巾军团

★★★☆☆ UCG 评分：25

NDS | ドラゴンボールDS2 突击！レッドリボン军 | 日版 | 2月11日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是NBGI在2008年于NDS平台上推出的《龙珠DS》续作，同样根据漫画初期的部分情节改编而成，游戏剧情紧接前作，讲述小悟空在天下第一武道会后和黑绸巾军团对抗的一段故事。游戏采用了3D画面表现手法，对人物和周围的场景刻画入微，所有出场角色动作十分流畅，除了前作的全程触控操作外，制作组还为不习惯触屏控制的玩家增加了按键操作，玩家可以依照自己的喜好在两种操作方式中选择一种进行游戏，游戏的正篇部分被分为许多章节，除了普通的动作关卡外还穿插许多由迷你游戏组成娱乐关卡。玩家在游戏中将操控小悟空不断探索游戏中的世界，挑战各种敌人和谜题。



百万吨的啪啦啪啦

★★★★☆ UCG 评分：－

PSP | 100万トンのバラバラ | 日版 | 2月18日
SCE | 益智 | 无对应周边 | 文：八重樱



《百万吨的啪啦啪啦》是一款有着独特游戏风格的小品级作品，玩家将扮演一名自卫队队长，为保护自己的村庄与同伴不遭受到外来巨大战舰的破坏而英勇地拿起手中的锯子踏上肢解战舰之旅。游戏的画面效果别出心裁，有些另类小动画的感觉，喜欢独特美术表现风格的玩家应该会对本作情有独钟。作为一款小品级游戏，《百万吨的啪啦啪啦》整体难度并不算高，新手玩家也能很快掌握住游戏打法，虽然任务只有“拯救同伴”和“摧毁战舰”两种，但关卡设计颇为巧妙，后期想要取得高评价势必要耗费掉不少脑细胞。适合用来在没有大作游戏推出的空闲期间打发时间。



暴雨

★★★★★ UCG 评分：27

PS3 | Heavy Rain | 中文版 | 2 月 18 日
SCE | 动作冒险 | 对应 PlayStation Move | 文：雷电



《暴雨》虽然不是 Quantic Dream 的一次全新尝试（在《暴雨》之前制作组已经制作了数款剧情优秀的动作冒险游戏），但是《暴雨》突破性的故事讲述方式、吸引人的剧情、惊人的画面、大胆地摒弃传统游戏方式等突破性进展，都让本作大放异彩。剧情是本作唯一的重点，侦查、QTE 战斗为辅，玩家要扮演 4 位主角，依次将故事发展下去，层层拨开迷雾的悬疑剧情对剧情派有着绝对的吸引力，主题有冲击人心的强大力量，以“爱”为核心的感情充沛而直接。即使其中的某位主角在剧情的选择中身亡也不会让游戏结束，整个故事的结构庞大而不混乱，严密的逻辑让本作获得极高的赞誉，在游戏中按照自己的想法进行选择，凭借自己的直觉进行判断，因为很多过程都和每个人日常生活





中的行动有着相似的部分，玩家按照自己的习惯行事，而统领全局的逻辑关系会针对你的行动制定出下面的流程方式，就像一棵枝繁叶茂的大树，又如交错的管道，相互连接，也许殊途同归，也许形同陌路，你真的可以实实在在地做出选择，而且剧情就会按着你的选择进行下去，这种对整个世界的主控感让人满足。很多玩家第一次按照自己的想法将游戏完成，得到的结局就是最符合你的心意的。

游戏还有中文版，这对于国内玩家来说是最大的福音，可以毫无障碍地体会到游戏剧情的魅力。而且通过升级或者直接购买最新版，还可以支持 PlayStation Move，让游戏的代入感更强。是剧情派不可多得的佳作。



▶Move 版《暴雨》的体感操作让游戏的代入感更强。

生化危机 5 导演剪辑版

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3/X360 | バイオハザード 5 オルタナティブ エディション | 日版 | 2 月 18 日
Capcom | 动作射击 | 对应 Playstation Move | 文：铃



本作是《生化危机 5》的完全版，除了包括五代中的所有内容外，还包括了之前发布的全部 DLC 与特殊服装，另外还收录了佣兵模式的改版。DLC 中包括两个章节，其中“失落的噩梦”可选用角色为吉尔与克里斯，故事发生在斯宾塞的别墅，官方有意在这个章节中还原了类似《生化危机》初代的那种气氛，特别刚进入别墅大厅时产生的感觉，简直跟当初在洋馆如出一辙，游戏中连续调查初始大门三次还能以初代的传统视角进行游戏。“绝望逃亡”可选用角色为吉尔与约什，玩法以新《生化》的风格为主，在章节末尾的倒数阶段更有大批打不完的敌人蜂拥而至，看起来就像是加强版的佣兵模式。之前正式版需要购买相应内容才





能解锁的对战模式在本作中也能直接游玩，玩家可以在这个模式中与线上的玩家进行对抗，对战的场景就是佣兵模式的地图，可选用角色也来自原版的佣兵模式。

新的佣兵模式并没有对关卡地图进行修改，而是改变了杂兵的配置与道具的放置情况，并对于原有角色的装扮和武器进行了更换，在分数的计算规则上也有改动，而且还增加了四位全新的人物：约什、伊萨贝拉、瑞贝卡、巴瑞，后两人无疑是新佣兵最大的卖点。同时，本作还对应 Move，操作的方式还很另类，需要玩家左手持手柄的左半部分，右手握住 Move 的右手手柄进行游戏，适应起来有一定的难度，不过如果玩家感兴趣，不妨弄个 Move 来试试。



▶使用 Move 进行操作的感觉就是……另类。

四狂神战记

★★★☆☆ UCG 评分：23

NDS | エストポリス | 日版 | 2 月 25 日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：八重樱



NDS 版的《四狂神战记》是由以 1995 年在 SFC 上发售的 RPG 游戏《四狂神战记 II》的原班制作人马重新集结推出的全新作品。战斗系统由早些年的正统指令选择类型进化为无缝实时战斗，更加强调战略要素，BOSS 战还活用了 NDS 上下屏的特色，展现出强大的魄力与视觉效果。战斗过程中玩家可以在不同角色间相互切换，从而形成更为华丽的连击，各角色还有专属于自己的特殊能力，不但可以用来解密，更能为战斗提供不少帮助。本作的场景设计在 NDS 游戏中属于上游水平，只可惜 3D 效果在 NDS 上的表现力薄弱，游戏视角、道具持有数量等硬伤也为玩家所诟病。



不可思议的迷宫 风来的西林 4 神之眼与恶魔之脐

★★★☆☆ UCG 评分：25

NDS | 不思议のダンジョン 风来のシレン 4 神の目と悪魔のヘソ | 日版 | 2 月 25 日
Spike | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是“《风来的西林》系列”的第四部作品，作为被称为“可以玩 1000 次的角色扮演游戏系列”，本作依然继承了极高的耐玩度与游戏性。和之前作品一样，游戏中的迷宫地图是随机生成的，当玩家进入迷宫后地图会随之发生变化，而迷宫中的敌人也会根据玩家的行动采取相应的对策，使每次冒险都有不一样的感受。游戏在继承了系列要素的基础上进行了大幅革新，冒险时玩家除了要注意迷宫的结构和敌人的配置外，还要留意时间要素，白天和黑夜将会影响到迷宫的难度，在晚上不仅游戏画面会变暗，需要使用照明工具才能看清周围局势，还会遭遇在白天中不会出现的凶猛怪物。



无限的边境 EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇

★★★☆☆ UCG 评分：24

NDS | 无限のフロンティア EXCEED スーパーロボット大战 OG サーガ | 日版 | 2 月 25 日
NBGI | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：纱迦



本系列的世界观与“《机战 OG》系列”有一定关联，只是玩法变成了角色扮演。游戏针对前作玩家集中反应的流程过短、地图画面过于简陋、隐藏要素太少等问题进行了全面修正。游戏的剧情接续前作，前作的角色全部登场不说，高人气角色阿克塞尔 & 阿露菲米也赫然在列。此外大量人气角色会作为援护参战，圆了玩家收集的梦想。游戏的卖点主要有两个，一是画面华丽且全程语音的战斗系统，另一个是充满各种恶搞和吐槽的剧情。至于各种养眼镜头对男性玩家来说也是相当有吸引力的。通关之后出现的隐藏迷宫很具挑战性，丰富的奖励也激励着玩家一遍又一遍地挑战。



苍翼默示录 携带版

★★★☆☆ UCG 评分：22

PSP | BlazBlue Portable | 日版 | 2 月 25 日
Arc System Works | 格斗 | 无对应周边 | 文：九兵卫



人气 2D 格斗游戏《苍翼默示录》2009 年登陆家用机平台备受玩家好评，而 PSP 平台的《苍翼默示录 携带版》则是家用机版的移植。游戏的画面保持了原作的特色，华丽耀眼的特效表现在掌机格斗游戏中堪称最佳，《罪恶装备》之父石渡太辅亲自操刀的音乐更是为游戏起到了锦上添花的效果。PSP 版除了完整保留家用机版的故事模式、街机模式以及生存模式以外，还新增了原创的军团模式，玩家可以选择自己擅长的角色组队并征服不同等级的对手，考验技巧的同时不乏策略性。当然，本作也对应 PSP 无线通信机能，玩家可以随时随地拿出 PSP 相互切磋与交流，非常方便。



喧哗番长 4 一年战争

★★★☆☆ UCG 评分：22

PSP | 喧哗番长 4 ～一年战争～ | 日版 | 2 月 25 日
Spike | 动作 | 无对应周边 | 文：奈落



描写青春校园生活和不良少年热血乱斗的动作游戏，继承前作高自由度的设定，为玩家们带来一场男子汉之间友情与激斗的青春剧。此次 PSP 版《喧哗番长 4 一年战争》的游戏舞台乃是云集了 300 名不良少年的红南高中。玩家扮演初出茅庐的高一学生速水勇太，并将用一年的时间在这所学校中通过打架建立自己的地位，最终挑战红南高中大哥阿久津荣一。在体验热血的主线故事的同时还有很多自由的要素，系列备受好评的恋爱系统依然健在。玩家可以和游戏中各位女孩子在校园之外的很多地方约会，拳脚搏杀之余体验一下浪漫的儿女情长。而不同的恋情更会影响游戏的结局！



大众网球 携带版

★★★☆☆ UCG 评分：23

PSP | みんなのテニス ポータブル | 日版 | 2 月 25 日
SCE | 体育 | 无对应周边 | 文：九兵卫



以休闲与轻松的主题为卖点的“《大众高尔夫》系列”多年来在 PS 系主机上一直拥有很高的人气，系出同门的 PS2 版《大众网球》在推出后也颇受玩家好评。系列最新作《大众网球 携带版》并非 PS2 版移植，而是一款根据掌机特点开发的完全新作。游戏拥有完整的故事模式，玩家可以在世界各地寻找不同的对手交战，胜利后可以赢得新的操作角色、球场、道具以及各种个性服饰。通关后世界地图内还会出现隐藏挑战，完成后可以得到新角色。整体而言，游戏的操作很简单，玩家既不需要掌握复杂的技巧也不用为了各种规则而烦恼，只要掌握了每个角色的性能特点就可以轻松上手。



三月 MARCH

3月2日 Activision Blizzard 的年报披露 Infinity Ward 两位最高管理人 Jason West 和 Vince Zampella 已经被辞退。

3月3日 Jason West 与 Vince Zampella 正式起诉 AB，索赔 3600 万美元。

3月3日 Take-Two 宣布计划裁员 15%，《生化奇兵 2》出货 300 万套。

3月4日 板垣伴信宣布成立英灵殿工作室，开发中的新作《恶魔三全音》将由 THQ 发行，目标销量 400 万套。

3月8日 Activision Blizzard 宣布成立《使命召唤》事业部门取代 Infinity Ward 对该系列的掌控，《COD》量产计划正式启动。

3月9日 2010 年游戏开发者大会于旧金山举办，索尼召开新闻发布会，正式公开 PS3 体感控制器“PlayStation Move”，首次公布该手柄配对的副手柄。



3月11日 游戏开发者选择奖颁奖礼召开，《未知海域 2》独揽 5 项大奖。

3月16日 3 月 16 日：索尼以 2 亿美元巨资买断未来 7 年内迈克尔·杰克逊 10 部作品的独家发行权，其中包括一款游戏遗作。

3月17日 国内游戏论坛出现超薄版 X360 主板照片，引起国内外媒体广泛关注。



3月17日 “《生化危机》之父”三上真司的游戏工作室“探戈”正式宣告成立。

3月20日 NDS 成为史上首部在日本累计销量突破 3000 万台的游戏机。

3月23日 任天堂意外公开 NDS 真正的后续机种——Nintendo 3DS，裸眼 3D 的新概念备受关注，当日任天堂股价大涨 10.1%。

3月31日 Activision Blizzard 公布了自公司成立以来最大规模的一次集团重组，将公司划分为四大部门。

3月31日 Capcom 宣布《怪物猎人携带版 2nd G》日本累计出货量突破 400 万套。

九兵卫2010年度十佳游戏



- 苍翼默示录 连续变幻
- Love Plus+
- 怪物猎人 携带版 3rd
- 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2
- 初音未来 女歌手计划 2nd
- 轻音 放学后的演唱会
- 战场的女武神 2 高卢王立士官学校
- 太鼓之达人 Wii 大家来聚会 3 代目
- 使命召唤 黑暗行动
- 荒野大救赎

※排名分先后

年度感言 回想起来，发现 2010 年上半年自己几乎一直在玩掌机平台的游戏，而下半年从《苍翼默示录 连续变幻》开始，重心又向家用机平台转移，这样的情况似乎去年也出现过。列出一份个人十佳游戏的名单其实挺难的，对游戏的喜爱程度很难用同一个标准去衡量，每部作品也都有各自的优点。很多人说日本与欧美游戏间的差距已经越来越大，而对于我来言，吸引自己去尝试甚至沉迷的日式游戏却越来越多。至于原因，我想还是在于每个玩家喜欢的游戏方式有所不同。只要从不同的游戏中获得不同的乐趣，这样便足矣。

战地 恶人连 2

★★★☆☆ UCG 评分：26

PS3/X360 | Battlefield：Bad Company 2 | 美版 | 3 月 2 日
EA | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：铃



《战地 恶人连 2》的单机模式讲述恶人连将士们摧毁了神秘的武器，粉碎了敌人的阴谋，可是他们并没有因此被封为英雄，而是立刻投入到了之后的任务中。恶人连的士兵们都是普通的小人物，偶尔能从他们口中听到幽默的话语，即使奋战的场所不在战争的最前线，他们依旧赌上性命去完成。本作的单机模式总体系统相比二代没有太大的改变，只是房屋的破坏系统更加强大了，关卡的场景有雪山也有丛林，丰富多样，不过相比之下，多人模式才是《战地 恶人连 2》的亮点所在。原本就做得很合理的网战平衡性在本作中有所加强，与队友打配合的重要性要远高于普通射击游戏。



KERORO 军曹 RPG 骑士、武者与传说的海盗

★★★☆☆ UCG 评分：21

NDS | ケロロ RPG 骑士と武者と传说の海贼 | 日版 | 3 月 4 日
NBGI | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作由 NBGI 旗下的著名制作小组 Tales Studio 负责开发。游戏以主人公 KERORO 军曹在偶然间发现了一台神秘的游戏机，启动之后却被吸进游戏的世界作为开端，向玩家讲述了 KERORO 军曹一行人在骑士、海盗以及武士三大世界中的冒险故事。KERORO 小队的成员个个身怀绝技，玩家可以选择自己喜欢的角色进行冒险，活用各队员的特有技能打倒企图侵略地球的暗黑 KERORO。由于开发小组的关系，游戏的战斗系统采用和“《传说》系列”一样的“LMBS”线性即时战斗系统，华丽的战斗画面，加上大量语音，使游戏更加充满乐趣。



.hack//Link

★★★☆☆ UCG 评分：24

PSP | .hack//Link | 日版 | 3 月 4 日
NBGI | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：九兵卫



涵盖游戏、漫画、动画以及小说等平台“《.hack//》系列”沉寂多时，终于在 PSP 平台推出了游戏最新作——《.hack//Link》。作为整个系列时间轴上的“完结”之作，游戏将历代作品的故事通过原创的舞台与剧情联系（Link）在一起，为所有 FANS 重新回顾了网络世界“The World”从诞生至今的全部历程，众多系列作品中的经典场面都在游戏中被一一还原，令人感动不已。此外，本作的战斗相比以往进行了一定程度的简化，以 QTE 为核心的“Link 系统”让游戏的动作性变强，配合不同角色间的协力必杀奥义，战斗的演出效果可谓相当华丽。



口袋妖怪突击队 光之轨迹

★★★★☆ UCG 评分：25

NDS | ポケモンレンジャー 光の轨迹 | 日版 | 3 月 6 日
Nintendo | 动作冒险 | 无对应周边 | 文：洛克



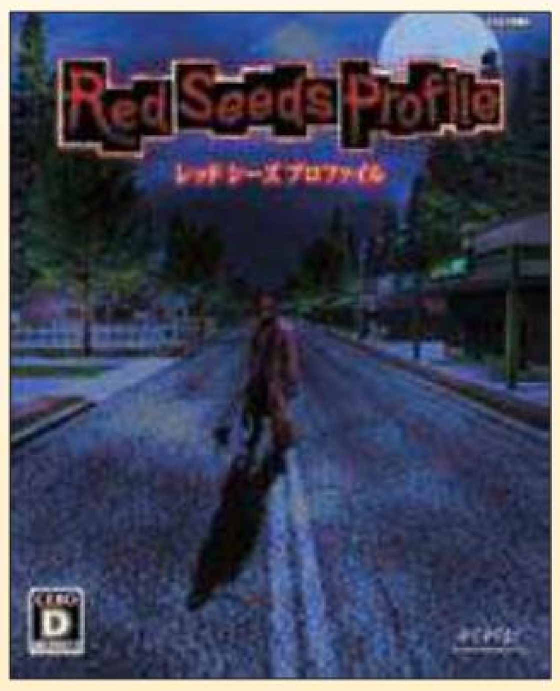
本作是自 2008 年 3 月发售的《口袋妖怪突击队 融合》以来该系列的第三款作品，和正统作品中的口袋训练师不同，游戏中的主人公被称为“口袋妖怪守护者”，身负保护自然以及和平的责任。在游戏中玩家要扮演口袋妖怪守护者从守护者联盟那里接受指令，来到一个有着多个遗迹的岛屿展开冒险。游戏里可供玩家选择成为拍档的口袋妖怪种类繁多，玩家要借助它们的力量消灭邪恶的敌人。游戏新增了“守护者的轨迹”这个功能，只要描绘了正确的轨迹，就能召唤出传说中的口袋妖怪来协助冒险。同时，本作支持 WI-FI 联动进行游戏，玩家不仅可以下载到各种全新任务，还能通过该功能和好友合作。



赤种杀机

★☆☆☆☆ UCG 评分：－

PS3/X360 | RED SEEDS PROFILE | 日版 | 3 月 11 日
MMV | 动作冒险 | 无对应周边 | 文：纱迦



本作是 MMV 在高清平台上的开路之作。游戏是一款中规中矩的动作冒险恐怖游戏，但制作公司的技术实在不到位，整个游戏的画面素质在高清游戏中绝对是倒数行列，如此糟糕的画面让人看过之后便丧失了游戏的欲望。游戏中角色的动作也相当生硬，玩起来更像是 21 世纪初的游戏。游戏的故事还算不错，讲述北美小村庄 Green Bale 发生了一连串杀人事件，凶手会在作案刑场留下一颗红色种子，玩家的任务就是找出真凶。游戏中还带有大量推理元素，而且到了午夜之时就会进入幻想空间战斗。游戏中还有不少分支任务，完成之后可以获得报酬，用以添置更精良的装备。



召唤之夜 破灭之剑与约定骑士

★★★☆☆ UCG 评分：－

PS2 | サモンナイトグランテーゼ 灭びの剑と约束の骑士 | 日版 | 3月11日
NBGI | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是 2010 年年鉴中惟一一款 PS2 游戏，同时也是“《召唤之夜》系列”在该平台上的第四款作品。游戏以“充满光耀之地”的世界作为冒险舞台，向玩家讲述了男主人公罗斯特与女主人公米蕾特的冒险故事。两名主人公除了使用的武器和擅长的战术不同外，在主线流程中触发的事件和剧情也稍有差异，想要了解全部剧情就需要把游戏通关两遍。战斗中可以在男女主人公之间任意切换，其中罗斯特的攻击力高，但只能使用刀剑类的近战武器，而米蕾特擅长使用的枪械虽然攻击力低，但能从远距离发动攻击，游戏时玩家要根据当前局势选择合适的角色进行战斗。



绝对英雄改造计划

★★★☆☆ UCG 评分：－

PSP | 绝对ヒーロー改造计画 | 日版 | 3月11日
日本一 | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：九兵卫



日本一的原创 PSP 新作《绝对英雄改造计划》由“《魔界战记》系列”制作小组担任开发，游戏类型从以往的策略角色扮演转为纯粹的角色扮演游戏。玩家在本作中从头至尾只使用一个主角，游戏的目的也很简单，就是通过不断的试炼以及人体改造最终成为拯救世界的“绝对英雄”。游戏的迷宫探险部分与《不可思议的迷宫》相似，各种陷阱与机关让玩家迈出的每一步都必须小小翼翼，而一旦拥有了强力的装备和武器，玩家也同样可以在敌人的面前横行霸道……总而言之，游戏充满各种恶搞的无厘头设定，成长系统也自由度极高，是一款需要花费很长时间又非常容易着迷的游戏。



勇者别嚣张 3D

★★★☆☆ UCG 评分：24

PSP | 勇者のくせになまいきだ：3D | 日版 | 3月11日
SCE | 策略 | 无对应周边 | 文：九兵卫



这是一款通过逆向思维，以从勇者手中拯救魔王为目标的策略游戏。虽然已经是系列的第三作，《勇者别嚣张 3D》依然采用点阵式的简陋画风配以 8 位机时代独有的电子音乐，玩家在游戏中需要帮助魔王构建庞大的地下迷宫，通过养分、魔分以及水分的转移形成金字塔式的食物链，并最终以培育出的各种怪物用尽一切手段将勇者扼杀在摇篮中。游戏的舞台数量比前两作都要多，各路勇者的实力也随之上升一个等级，好在本作新加入了水分这一至关重要的元素，玩家只要善加利用就能给倒霉的勇者们带来很大的麻烦，如何设置陷阱、如何发动干扰，这些都是游戏过程中的乐趣所在。



真・三国无双 联合突袭 2

★★★☆☆ UCG 评分：23

PSP | 真・三国无双 MULTI RAID 2 | 日版 | 3月11日
Koei Tecmo | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



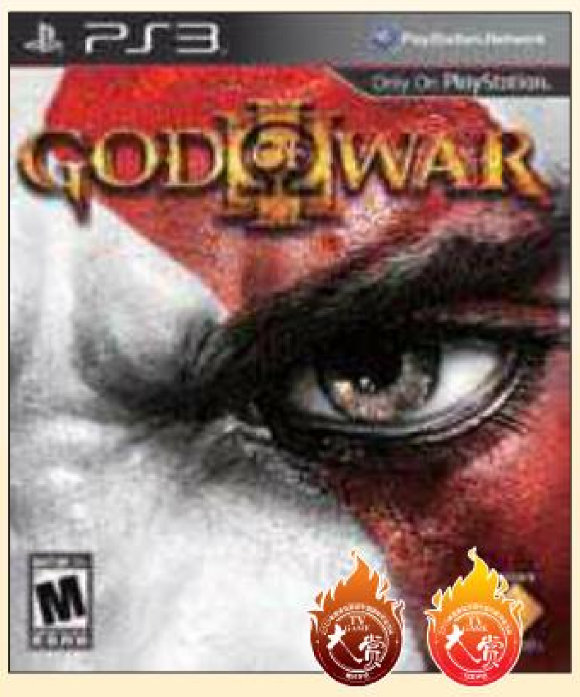
《真・三国无双 联合突袭》被戏称为是“无双猎人”，游戏玩法接近，通过 AdHoc 模式可以 4 人联机，更有华丽的觉醒作为卖点。本作作为续作，最大卖点就是增加了大量新角色，不光是三国名将，就连项羽、虞美人、蔡文姬、周穆王、西王母等传奇角色都粉墨登场。三国名将们要和这些上古神祇、神话妖兽展开惊心动魄的大战。和 1 代相比任务种类增加了不少，可以独自玩上很久。联机方面也有了一些强化，增加了联机时的任务种类和玩法。官方也持续为玩家放出各种下载任务，也有对游戏系统的更新，值得表扬。本作的不少要素将被移植到《真・三国无双 6》中，大家不妨先行体验。



战神III

★★★★★ UCG 评分：29

PS3 | God of War III | 中文版 | 3月16日
SCE | 动作 | 无对应周边 | 文：胜负师



本作赢得了众多媒体“2010 年度最佳游戏画面”等重要奖项，是名副其实的 PS3 平台年度游戏，也是广大玩家 2010 年最难忘的游戏记忆之一。做为史诗巨作“《战神》系列”三部曲的最终章，本作以令人叹为观止的视觉效果又一次拔高了次世代游戏画面的标杆。游戏开端紧接前作结尾，战神奎托斯在泰坦一族的帮助下向其父亲宙斯及奥林匹斯众神发起挑战，游戏一开始的十分钟可能会是你迄今为止全部游戏体验中最惊心动魄的十分钟，其气势磅礴的开场在场景设计、表演性、镜头运用等方面对现在及将来的动作游戏均有教科书般的意义。在游戏一周目十小时左右的流程里，波塞冬、哈迪斯、海格力斯等多场 BOSS 战均是高潮迭起，面对强敌时奎爷的威武、雄壮、勇猛、残暴令人血脉贲张。游戏系统方面，圣莫尼卡工作室带给粉丝们的是一款非常熟悉的《战神》，有着系列经典元素的传承，同时也在求新求变，增加了道具槽的设定，弓箭、太阳神头颅等辅助道具在游戏中表现出彩，而武器与魔法一一对应的做法也比较有新意。当然，难度与重复价值偏低是系列的老问题，再加上良性 BUG 的存在，也令游戏爽快有余、挑战不足。此外，游戏的剧情也有一定的争议，除了隐晦的表现手法，在杀神弑父令世界归于混沌之后，奎爷的抉择也令人惊愕。本作同步发行了中文版本，汉化水准很高，显现出了 SCE 对于国内市场的重视，具有积极的影响。







▶地动山摇的“泰坦元素”成就了一出前所未有的开场大戏。

如龙 4 传说的继承者

★★★★★ UCG 评分：27

PS3 | 龙が如く 4 传说を继ぐもの | 日版 | 3 月 18 日
SEGA | 动作 | 无对应周边 | 文：胜负师



一年一作的《如龙》让玩家对名越稔洋及其制作团队的高效率表示叹服，而游戏的素质也没有令粉丝们失望。本作最大的变化就是“堂岛之龙”桐生一马不再是游戏中惟一的主角，主角一下子增加至四人。从流浪汉到亿万富翁的秋山骏，身材魁梧的逃犯牙岛大河，寻找杀父仇人的刑警谷村正义，新增的三位主角无论从形象、背景还是招式、战斗风格都各具特色，游戏的流程也是分别操作四个主角一一展开的，在最终章时四人合流，并肩作战，一起揭开故事中的谜团。对比三代，本作的画面精度有了一定的提高，细节更为丰富。虽然本作完全是在神室町中展开的，比起前作少了一个活动地点，但是四代中的神室町有房顶、地面、地下三层结构，场景设





计更加立体，可活动的范围绝不会有小于前作的感觉。做为“日式沙箱游戏”，本作的主线流程依然比较短，但其他方面的内容却极为丰富。除了数十个支线任务、多彩的迷你游戏、夜店小姐事件、储物柜钥匙收集、斗技场、武器装备改造、究极斗技挑战等等这些前作中已有的要素，每位主角还有各自特有的事件，其可玩的内容比十个支线的分量还要重。与前作相对硬派的风格相比，本作的整体难度明显下降，虽然挑战性降低，但也使奖杯要求更加平易近人，50 小时左右即可取得白金，但全要素完美依然需要上百小时，耐玩度极高。至于剧情方面存在的一些不合理之处，那就是见仁见智了。



▶几位新角色个性十足，也为《如龙》的后续作品注入了新鲜血液。

高达 突击幸存者

★★★☆☆ UCG 评分：22

PSP | ガンダムアサルトサヴァイブ | 日版 | 3 月 18 日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：脆薯条



该系列可以说是 PSP 上动作类高达游戏中最优秀的系列之一。续作采用了和系列以往相同的引擎，所以在画面和手感上几乎没有什么太大的变化，不过 SEED 系和 00 系机体的加入还有联机模式的全面强化使得本作显得比较有诚意。游戏的整体战斗系统大致和以往相同，不过类似“《SD 高达》系列“的开发系统的加入让本作的可玩性大幅增强，例如敌人贫血强制无敌和 AI 攻防速度的提高也让系列中一直逆天的浮游炮机体有所削弱，整体的平衡性有所上升，战斗也更加刺激有趣。游戏隐藏机体的设计依然存在，不过通过机体使用次数来解锁的设定和取消了关卡评价让人十分不爽。



正当防卫 2

★★★☆☆ UCG 评分：26

PS3/X360 | Just Cause 2 | 美版 | 3 月 23 日
Square Enix | 动作射击 | 无对应周边 | 文：铃



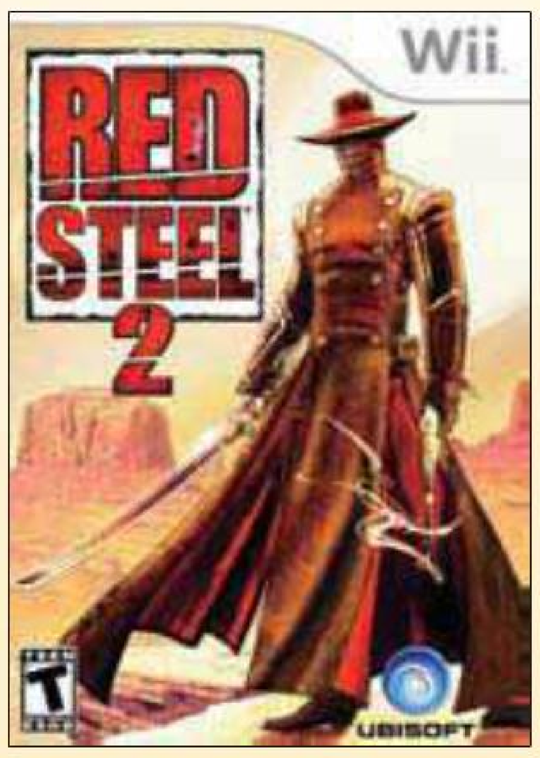
《正当防卫 2》的主题就是制造破坏，游戏中的爆炸物相当多，特别是敌人的基地内部，对设施的破坏程度就是依靠摧毁易爆设施来累积的。汽车、飞机可随意抢夺，也能开到一半扔掉。主角虽然只是一名佣兵，但需要他完成的都不是小任务，而是令人无法想像的艰巨挑战，从刺杀重要人物，到潜入敌人基地偷走战斗机，甚至还要阻止已经发射的飞弹。主角身上配备的钩锁相当好用，是飞檐走壁的利器，抢夺载具时也需要用到它，游戏的射击手感也很不错。作为一款沙箱游戏，本作的分支任务多种多样，岛屿的地图也辽阔无比，更有丰富的收集要素藏在海底或是丛林里等待玩家探索。



赤钢铁 2

★★★☆☆ UCG 评分：24

Wii | Red Steel 2 | 美版 | 3 月 23 日
Ubisoft | 动作 | Wii Motion Plus 专用 | 文：雷电



《赤钢铁 2》是为 Wii 量身打造的作品，作为首批支持 Wii Motion Plus 游戏，本作将 WMP 精准的体感判定效果展示给所有玩家。

游戏初看是主视角射击类型，实则不然，游戏并非仅仅用到体感手柄的指向性，通过对 WMP 支持更好的特定角度挥舞判定来进行刀剑斩击，还有各种组合技能，需要特殊的体感操作才能实现，而实现方法非常直接，习惯后就像真正挥舞刀剑一样。就这样，以第一人称配合体感操作给玩家最接近真实的刀枪“操作”体验。游戏画面的卡通渲染效果出众，鲜艳的色彩为玩家呈现出武士风格和美国西部牛仔风格相融合后的奇异景色。



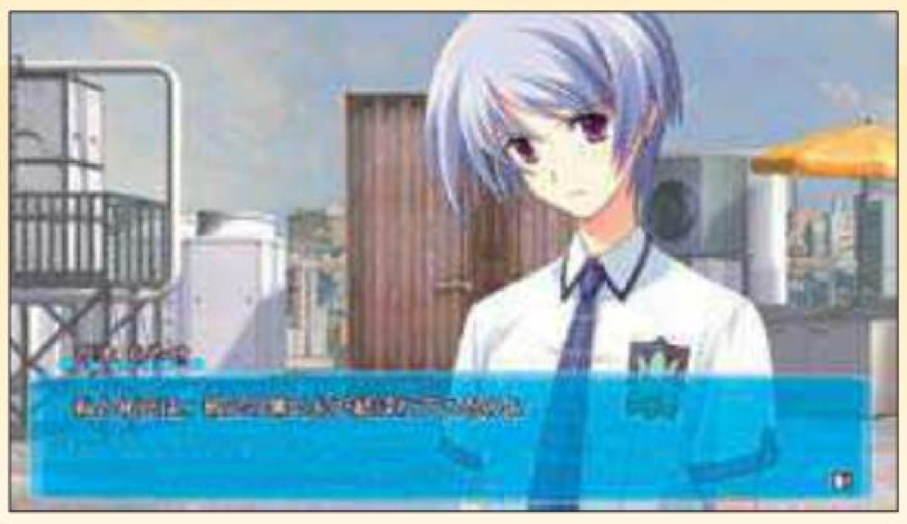
混沌思绪 热恋亲亲

★☆☆☆☆ UCG 评分：–

X360 | CHAOS；HEAD らぶ Chu ☆ Chu！ | 日版 | 3 月 25 日
5pb. | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：纱迦



本作是 5pb. 名作《混沌思绪 诺亚》的 FAN DISC。游戏去掉了原作里的血腥镜头，变成一个完全为 FANS 服务的作品。游戏的故事设定于所有的女性角色均对主人公有浓浓爱意的情况下，玩家只用动动手指，就可以欣赏各种令人眼红心跳的爱慕场面。游戏保留了原作赖以成名的妄想发动系统，在关键时刻进行积极或消极的妄想就能左右剧情的发展。和原作相比，本作还增加了一名全新的女性角色。对于没有玩过原作的人来说，本作玩起来可能会不知所谓。不过游戏的成就异常简单，两个小时左右就可以拿满 1000 点，难度之低可以排入 X360 成就神作前十名了。



北斗无双

★★★☆☆ UCG 评分：21

PS3/X360 | 北斗无双 | 日版 | 3 月 25 日
Koei Tecmo | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



销售过亿的一代经典漫画《北斗无双》再次改编为游戏，而且是和“《无双》系列”强强联手，果然取得了不俗的销售成绩。游戏虽然名为“无双”，但实际上和传统《无双》区别较大。游戏强调暴力血腥，原作中北斗神拳将人打爆、南斗神拳将人切裂的设定被忠实还原。游戏的故事模式幻斗编玩起来更像是一个掺杂了朴素解谜要素的 3D 动作游戏，没有“《无双》系列”那种一骑当千的快感。不过原创剧情的幻斗编就完全恢复了《无双》风格，无论是同屏人数还是战场构成都非常相似。



开发者请来了两位原作者武论尊和原哲夫对游戏进行监修，监修内容从服装到招式非常全面。游戏的最大魅力就在于华丽无边的传承奥义。传承奥义并非都来自于原作，



其中包括原作中就有、但没有名字的招式和完全原创的招式，不过所有的一切都是经过原作者同意而创作出来的。

令人遗憾的是作为游戏主人公的健次郎反而是全角色中手感最差的一个，其出拳速度之慢令老玩家极度不适。另外传说编中的 BOSS 必须用 QTE 才能打倒，而高难度下的 QTE 非常恐怖，这点也很受玩家的诟病。本作稍后发行了美版，之后发行商把美版又移植回 PS3 日版，名为《国际版》。这个版本相比原版具有更血腥的画面表现，并将游戏的最终决战提至游戏一开始。游戏中所有的角色均内建各种取消技巧，让玩家一开始就能领略到游戏的独特魅力，是一个不错的改进。



▶精彩的过场动画是漫画迷们必看的内容。

咲 Saki 携带版

★★☆☆☆ UCG 评分：18

PSP | 咲 –Saki– Portable | 日版 | 3 月 25 日
Alchemist | 桌面棋牌 | 无对应周边 | 文：纱迦



去年红遍东亚的日本动画《咲 –Saki–》（又名：天才麻将少女）终于被改编为游戏啦！原作讲述了以宫永咲为首的一大批麻将少女的热血战斗故事，其中最大的看点就是各位萌少女超越现实的牌技，正所谓“岭上开花宫永咲，海底捞月天江衣”，一幕幕精彩的对决让人赞叹不已。游戏承袭动画的这一设定，游戏中出现的角色都拥有不同的特殊能力，让传统的麻将游戏变得更有特色。不过在能力设定方面有些问题，让很多强角的实力发生了变化，而且在联机方面也表现得不好，这让 FANS 多少有些意见。游戏收录了剧情模式和任务模式，打完之后会获得不同的服装，算是为数不多的收集要素。



普利尼 2 特攻游戏

★★☆☆☆ UCG 评分：22

PSP | プリニー–2 ～特攻游戏！ 晓のパンツ大作战ッス！！～ | 日版 | 3 月 25 日
日本一 | 动作 | 无对应周边 | 文：洛克



熟悉“《魔界战记》系列”的玩家应该对游戏中那个恶魔艾多娜手下的炮灰部队——普利尼有着深刻印象吧？在本作中这个号称“史上最弱主人公”的倒霉企鹅因为顶头上司艾多娜的小裤裤惨遭偷窃而再一次踏上亡命之旅。游戏的系统与前作基本相同，玩家所操控的普利尼十分脆弱，所有攻击对它来说都是即死效果，一旦有普利尼英勇就义，就马上就会有新的普利尼拿起魔王的围巾，继承前任的遗志继续顽强前进。为了照顾初次接触游戏的玩家，除了增加能更容易进入热血状态的“艾多娜”指示牌外，游戏还新增了一个中等难度，有效避免了难度之间的大幅度跨越而产生的不适应感。



大家的水族馆

★☆☆☆☆ UCG 评分：–

NDS | みんなの水族馆 | 日版 | 3 月 25 日
Taito | 益智 | 无对应周边 | 文：九兵卫



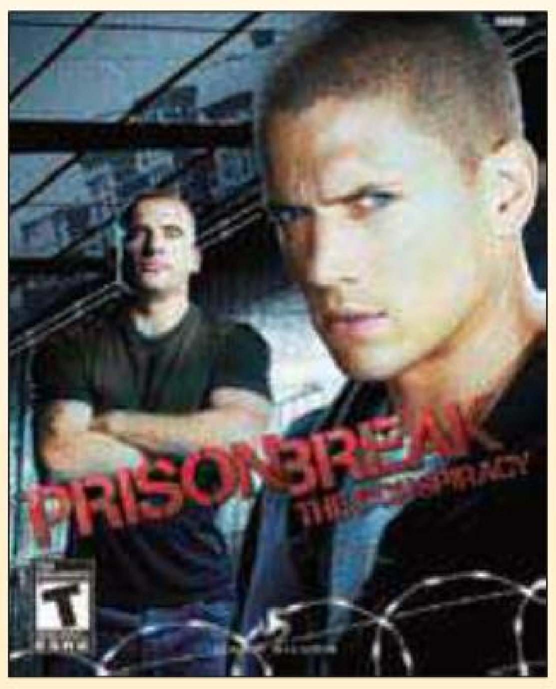
这是一款以水族馆为题材的休闲游戏，适合闲暇时用来放松一下紧张的神经。玩家在游戏中需要照顾海洋动物或者帮助朋友完成不同的心愿，从而收集名为“海洋之星”的道具，最终构建一座梦幻般的欢乐水族馆。在水族馆的大水槽内，玩家扮演的主角可以和鱼类一起游泳，水槽不仅有各种大小的规格，玩家自己也可以对水槽进行各种自定义，水族馆中鱼类的种类就是根据水槽来决定的。除了大量的育成与收集要素，本作中还收录了数量众多的趣味迷你游戏，包括帮鱼类洗澡、调配食物等等。通过无线通信机能，玩家之间还能联机将自己饲养的鱼类作为礼物赠送给朋友。



越狱 阴谋

★☆☆☆☆ UCG 评分：14

PS3/X360 | Prison Break：The Conspiracy | 美版 | 3 月 30 日
Deep Silver | 动作冒险 | 无对应周边 | 文：胜负师



游戏改编自红极一时的美剧《越狱》，涉及的剧情也是最精彩的第一季。但令人意外的是，尽管封面上印着史高飞兄弟的经典造型，但主角却是原创人物，他是一个混入狐狸河监狱的“公司”特工。以旁观者的角度看待史高飞等人的越狱行动本来是个不错的点子，但剧情表现缺少掌控，很难令原作粉丝认同。与唐突的情节相比，基本系统更像是个半成品。游戏主要的玩法是潜入，但操作和敌人 AI 都设定得很不理想。更糟糕的是战斗系统，手感生硬不说，完全没有任何技能、装备之类的成长要素，赚钱只能用于无关紧要的纹身。除非是追求成就或奖杯，本作没有尝试的价值与必要。



四月 APRIL

4月7日 Konami召开《潜龙谍影 和平行者》制作完成发布会，公布了与十几家公司的合作计划，包括与Capcom合作在游戏中设置类似于《怪物猎人》的关卡。

4月8日 苹果公司宣布将为iPhone打造类似于Xbox LIVE和PSN的在线游戏服务。

4月9日 Activision Blizzard向洛杉矶高等法院提出对IW高层Vince Zampella和Jason West的反诉讼，指出这两人“密谋叛乱”。

4月12日 Jason West与Vince Zampella宣布成立“Respawn Entertainment”，今后将为EA开发游戏，原IW工作室大批员工加入该公司。

4月14日 Enterbrain公布的数据显示，PS3在日本的累计销量已经突破500万台。





4月19日 Capcom于夏威夷召开Captivate2010记者招待会，公布了《漫画英雄对Capcom3》、《生化尖兵 重装上阵2》等新作。

4月22日 台湾索尼电脑娱乐（SCET）正式宣布《最终幻想XIII》繁体中文版将于5月27日发售，这是“《FF》系列”正统作品首次推出官方中文版。

4月22日 微软召开财报说明会，宣布X360累计出货量突破4000万台，由于X360生产成本降低，微软游戏部门利润增长数倍。

4月22日 世嘉宣布进行海外部门的业务重组，今后将把重心转向下载游戏，这次重组共裁员73人。

4月29日 Activision Blizzard宣布其已经与Bungie签署了十年独家发行协议，将发行Bungie的动作游戏新系列，Bungie将拥有绝对的开发自由权，并且该系列的品牌所有权也是归Bungie。

4月30日 在IW叛乱危机闹得沸沸扬扬之时，Treyarch工作室正式公布《使命召唤 黑暗行动》。



雷电2010年度十佳游戏



- 荒野大镖客
- 辐射 新维加斯
- GT赛车5
- 怪物猎人 携带版 3rd
- 质量效应2
- 战神III
- 暴雨
- 潜龙谍影 和平行者
- LIMBO
- 女神异闻录 Persona 3 携带版（美版）

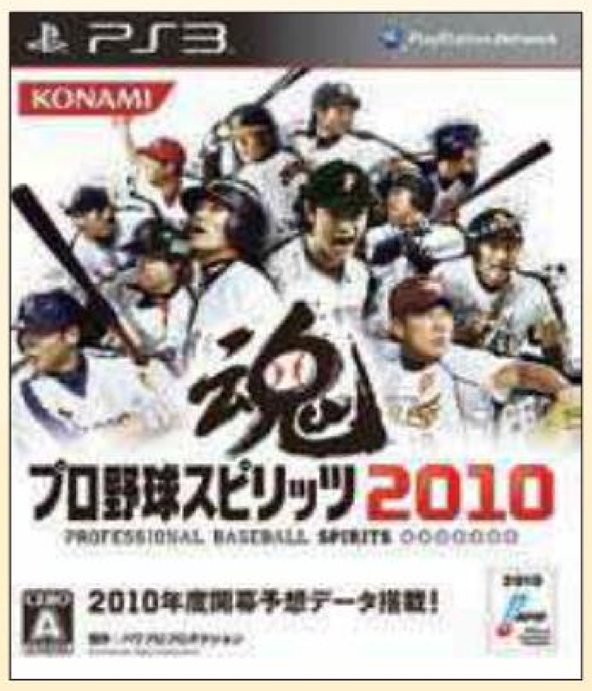
※排名分先后

年度感言 2010年玩的游戏挺多也挺杂，从投入度和感动程度两方面选出以上10款作品作为自己的年度十佳游戏，以半个月为一个周期，细细思索之后，《荒野大镖客》成为今年对自己影响最大的作品，并不是说它是这些游戏中素质最高的一款，而是说“它是让我最大开眼界的一个”，了解西部风情一直是我向往的事情，关于牛仔和左轮，通过这个契机我看清那个年代和那个世界。其他那些呼啦啦堆成一堆的续作们让我很难取舍，对系列的感情让它们排在也非常喜欢的马里奥、卡比和“大金刚”之前，平台动作游戏的话，今年选一个《LIMBO》就足够了。

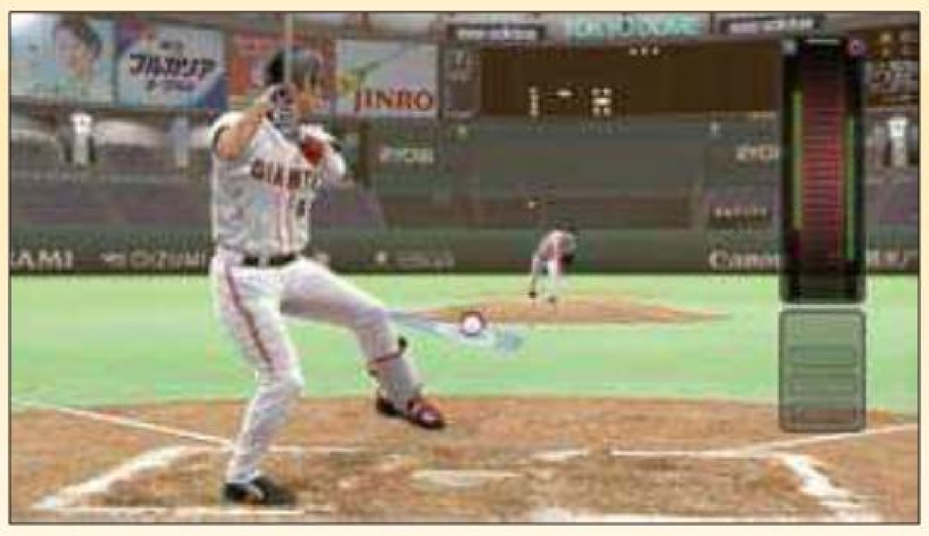
职业棒球之魂 2010

★★☆☆☆ UCG评分：—

PS3 | プロ野球スピリッツ 2010 | 日版 | 4月1日
KONAMI | 体育 | 无对应周边 | 文：奈落



《职业棒球之魂 2010》是真实系棒球游戏的代表系列最新作。本作搭载了很多便利的系统，比如根据玩家水平自动调节比赛难度，赛场中配置助手来辅导玩家等等人性化的系统。模式方面也增添了管理运营球队的教练模式、化身一名球员体验从无名小卒到棒球大将的生涯模式。为了照顾平时不了解棒球的玩家，本作特别提供了全程“教练建议”系统，从棒球规则到赛场战术，从零开始将棒球的一切教给玩家。本作收录了日本职业棒球的12支队伍全部球员真实资料，对赛场气氛的描绘和技术细节的把握非常专业。对日本职业棒球本身就感兴趣的人更可以将本作作为难得的收藏品。



世界树迷宫III 星海的来访者

★★★☆☆ UCG评分：24

NDS | 世界樹の迷宮III 星海の来訪者 | 日版 | 4月1日
Atlus | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：奈落



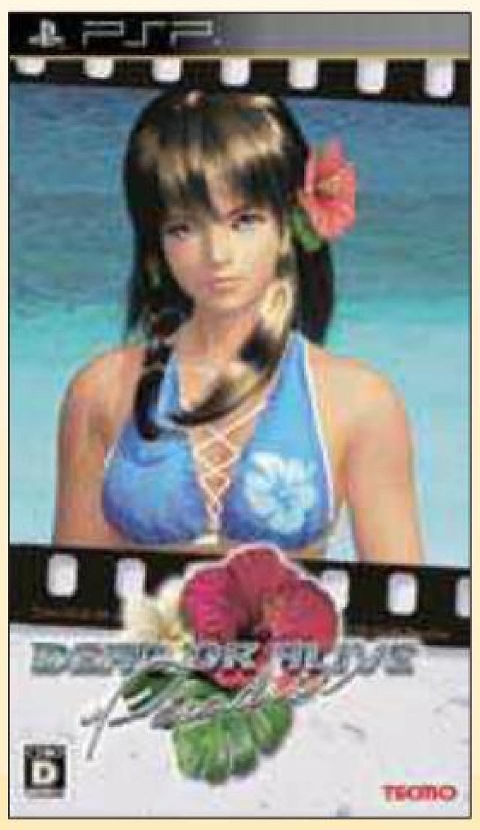
Atlus为我们带来的硬派迷宫探险RPG。本作的人设和画面非常吸引喜爱日式角色扮演游戏的玩家，可爱丰富的角色让人产生想玩的冲动。然而游戏难度却非常硬派，厚血和高输出的敌人让不少人灰心放弃。游戏提供了编辑地图的功能，玩家能够自己编辑迷宫、配置敌人和宝箱。大海和森林等多种地形的迷宫等待着玩家。职业方面，王子、公主、忍者、海贼、守卫者、僧侣、炮手、战士、占星师、兽王和农民伯伯等等丰富的职业让人自由搭配。与此同时，战斗中必须合理搭配职业、巧妙运用职业技能才能克敌。否则硬派的难度会让人哭泣。另外，游戏支持网络联机，乐趣满点。



死或生 天堂

★★☆☆☆ UCG评分：17

PSP | デッド オア アライブ パラダイス | 日版 | 4月2日
Koei Tecmo | 体育 | 无对应周边 | 文：八重樱



显而易见，《死或生 天堂》是一部专门面向男性玩家而制作的娱乐型游戏，同之前的“《死或生 沙滩排球》系列”一样，本作同样走的还是泳装美女配阳光沙滩的性感路线，不但有霞、绫音、瞳等《死或生》的人气女性角色悉数登场，还特别追加了柏青哥的美少女偶像Rio，总计10位美女足以让玩家们大饱眼福。游戏的玩法也与前几作类似，既可以控制着这些女孩子们参加各种趣味小游戏比赛，还可以用相机为她们拍照留念，制作成专属于自己的性感写真集。游戏充分发挥了PSP的硬件机能，力求将女孩子特有的柔美以更为真实自然的方式表现出来，自定义音乐的功能也让游戏更为人性化。



尤迪的工作室 被囚禁的守护者

★★☆☆☆ UCG评分：20

PSP | ユーディーのアトリエ~グラムナートの炼金术士~囚われの守人~ | 日版 | 4月8日
Gust | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是2002年在PS2平台上推出的《尤迪的工作室》的强化移植版，在保证画面没有缩水、战斗流畅的情况下对游戏系统进行小幅度修改。

游戏讲述了主人公尤迪在一次调合失败后造成了时空错乱，被强行带到200年后的格拉姆纳特。游戏的进行方式依然是以和居民交流、探索收集为主。玩家需要一边经营自己的工作室一边想法设法调合能够回到过去的魔法道具。游戏有多结局的设定，根据玩家在游戏中的不同表现最后所迎来的结局也会不同。此外与之前的系列相比，游戏的整体难度有所提升，不仅素材的属性和附加特性将影响调合的成败，游戏中的迷宫也更加复杂。



横行霸道Ⅳ 自由城轶事

★★★★★ UCG评分：－

PS3 | Grand Theft Auto:Episodes From Liberty City | 美版 | 4月13日
Rockstar | 动作 | 无对应周边 | 文：雷电



《横行霸道Ⅳ》的优秀无需多讲，它的两个资料片于早前推出了X360版，今年年初PS3玩家终于也迎来了资料片，一张碟，两个游戏《迷失与诅咒》和《风流托尼之歌》，无需原版游戏光盘，玩家也可以选择在PSN上单独购买。两个资料片风格不同，《迷失与诅咒》风格较阴暗，讲述飞车党的故事，以摩托车为主题，带着车队在自由城内横行霸道的感觉相当不错；《风流托尼之歌》讲述老大托尼手下的一名“打手”的故事，其中风趣搞笑的桥段更多，色彩明亮，迷你游戏也非常多。整体看，后者的内容更加充实一些。通过这两个资料片，玩家可以更大限度地挖掘自由城的魅力。



分裂细胞 断罪

★★★★★ UCG评分：26

X360 | Splinter Cell:Conviction | 美版 | 4月13日
Ubisoft | 动作射击 | 无对应周边 | 文：奈落



作为“《分裂细胞》系列”的最新作，游戏一改之前的系统，加快了战斗节奏的同时把潜入体验提高到了新的境界。本作吸收了电影“《谍影重重》系列”的精髓，硬派真实的打斗和极度暴力爽快的过场动画让特工迷热血沸腾。游戏提供的关卡并不多，但是地图设计却在同类游戏中出类拔萃，给玩家多种选择和发挥的余地。想走潜入路线的人可以尽情体验潜入的快感；想血拼的人，激烈的枪战和格斗也能满足你。整个游戏的流程虽然是线性的，但玩法的多重选择既不影响对节奏的把握又让玩家体验了主动参与的满足感，这部分的拿捏可谓成熟老道。除了单机之外，本作的联机模式比预想的要丰富很多，可玩性也不低，但是遗憾的是类型的限制导致了双人的在合作模式分工不是很明显，对战的刺激程度很难让所有人都叫好。游戏的画面精美，艺术气息浓郁，十几个迥异场景的建筑风格将特工题材影视作品经常表现的视觉元素雕琢得十分到位。艺术馆一般奢华糜烂的黑帮豪宅、被战火侵袭得残破不堪的伊拉克战场、雇佣军军事基地的肃杀却恐怖的气氛、暖色调的秘密工厂却表现出不寒而栗的冰冷残酷、被欲望血洗的白宫充斥着硝烟和阴谋，历史的沉重与轻浮仿佛都在人的一念之间。游戏全程的音乐都大气而富有感染力，角色们的配音传神到位。各个方面都出类拔萃的本作，已经成为未来第三人称动作射击游戏的一个发展方向与缩影，值得深思。







▶喜爱特工电影的玩家一定不要错过本作的精彩过场。

英雄不再 英雄们的乐园

★★★☆☆ UCG评分：19

PS3/X360 | NO MORE HEROES 英雄たちの乐园 | 日版 | 4月15日
MMV | 动作 | 无对应周边 | 文：奈落



本作是Wii版的高清化移植作品，画面分辨率提升，光影效果加强。尤其是X360版中采用的是Wii版欧美版的尺度，有大量夸张的出血表现和多段香艳桥段。玩家将扮演Travis一路挑战杀手排行榜上的劲敌，途中揭开种种谜团。游戏拥有很多模式和可玩的要素，个性BOSS、武器升级、大量换装、多种小游戏。《GTA》式的沙箱游戏外皮下其实是传统清版动作游戏。战斗中可以使用很多残忍的终结技与华丽的摔跤技，无数充满个性的细节会让同样个性的人叫好连连。但是作为移植版的本作有很多恶性BUG，读盘时间非常漫长，通过网络升级后会有所改善。



决意 绊地狱 EXTRA

★☆☆☆☆ UCG评分：－

X360 | ケツイ ~绊地狱たち~ EXTRA | 日版 | 4月22日
5pb. | 射击 | 无对应周边 | 文：脆薯条



本作是2003年发售的街机游戏《决意 绊地狱》的X360移植版，游戏在忠实原作剧情的基础上大幅提升了画面表现力，虽然官方的宣传口号是“以美少女与弹幕游戏的组合”这么一说，但实际游戏中却是表现了两位好兄弟出生入死的感人故事……满屏的弹幕不断袭来，玩家必须通过摇杆非常小心地回避，不过子弹的判定比较古怪，稍有不慎便会直接被击落。游戏的总体素质和原来的街机版有着一定的素质差距，而且游戏的音乐非常不到位，完全没有代入感可言。玩过街机版的玩家可能会极度不适应。另外游戏可以通过Xbox LIVE进行战绩排名，算是仅有的亮点吧。



尼尔

★★★☆☆ UCG 评分：21

PS3/X360 | NieR | 美版 | 4 月 22 日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：脆薯条



本作由制作过 PS2 时期的名作《龙背上的骑兵》的小组 CAVIA 担当，整体素质还是很有保障的。游戏中的各种收集要素极为丰富，需要玩家花上大把时间才能体验到乐趣所在。分支任务、钓鱼、种植、武器收集等等乐趣无穷，而且直接与游戏的三种结局挂钩。各种迷你游戏的玩法多样，而且游戏中的各种场景非常开阔，奔驰在空旷的草原上体验大自然的气息，除此之外高难度的 BOSS 战也比比皆是。惟一的缺点便是画面不够精细，杂兵与 BOSS 的变化过少，而且砍怪时的手感非常僵硬，视角的切换也不够理想。魔导书的加入使得战斗变数极大，而且魔导书不同的攻击方式可以克制对应的杂兵与 BOSS，从而可以稍微降低游戏的难度，后期的 BOSS 战有时候会





让玩家觉得是在玩一款弹幕游戏。《尼尔》这款名不见经传的游戏同样凭借出众的音乐让人留下了深刻的印象，多结局的设定也让游戏有了一定的耐玩度，另类的女主角也算是游戏中的一个亮点。本作在 PS3 与 X360 上分为了两个版本，虽然剧情几乎如出一辙，但主角却对应大叔与青年。玩家在游戏中将扮演父亲或是哥哥的角色，在人类走向灭亡的黄昏时代里拯救自己心爱的人，从踏上漫漫旅途的那一刻开始，你就融入了这个世界，如何选择还看玩家自己的喜好。最后游戏还对应部分 DLC 内容，使得一部分玩家有了常驻游戏中农场的念头，也算是本作的另一大乐趣。



▶游戏后期的各种 BOSS 战都是大场面、大手笔，魔导书的攻击方式也会大大不同。

噩梦骑士 携带版

★★★☆☆ UCG 评分：21

PSP | ナイツ・イン・ザ・ナイトメア | 日版 | 4 月 22 日
Atlus | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：八重樱



《噩梦骑士 携带版》是 2008 年曾于 NDS 平台推出的 SRPG《噩梦骑士》的移植版。游戏世界观继承自《公主联盟》，是“Dept. Heaven Episodes”四部曲中的完结篇。玩家将扮演彷徨的灵魂威斯普，率领众多被诅咒的骑士们为夺回城堡而战。相比起 NDS 版，PSP 版为展现其移植的诚意而新增了不少内容，例如完全重制的高清 OP 动画、全新绘制的游戏封面图、体贴玩家的新手教学任务、方便查阅剧情的台词收集系统，以及追加的原创事件等等，喜欢 SRPG 这一类型游戏的玩家可以从本作中获得极大的满足，即便是玩过 NDS 版的玩家们在如此众多的新要素面前也会忍不住想要再打一遍 PSP 版的。



火影忍者疾风传 忍术全开 查克拉爆发

★★☆☆☆ UCG 评分：17

NDS | NARUTO－ナルト－ 疾风传 忍术全开！ チャクラッシュ!! | 日版 | 4 月 22 日
Takara Tomy | 格斗 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是 Takara Tomy 在 NDS 上开发的《火影》游戏最新作，剧情直接从佐助成功杀死大蛇丸开始，讲述了佐助组建鹰小队到和宇智波鼬展开宿命对决的剧情。本作的战斗部分采用了动漫改编类游戏中常见的 4 人乱斗形式，在战斗前玩家可以自行选择使用的忍术，战斗中只要蓄满查克拉就可以点击下屏使出华丽的忍术，简单的规则使场面显得非常喧闹。故事模式共有简单、普通、困难三种难度，即使不擅长格斗游戏的玩家也能轻松上手。除了常规的剧情、对战和街机模式外，游戏还收录了任务模式，完成任务可以获得解锁忍术的印花。此外，本作支持最大 4 人联机。



东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭

★★★☆☆ UCG 评分：－

PSP | 东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭 | 日版 | 4 月 22 日
Atlus | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：八重樱



本作是由《九龙妖魔学园记》和《女神异闻录》的制作成员们联手打造的一部以学园为背景、融合了文字冒险元素与 RPG 战斗要素的原创角色扮演游戏。从游戏的标题就可以看出，本作的剧情充满了日式神魔风格，故事发生在一所名为鸦乃杜学园的学校之中，玩家将扮演一名拥有看透真实的能力的少年，针对学园内所发生的众多怪异事件一一展开调查。虽然是一款 AVG 与 RPG 并济的游戏，但本作在迷宫设计和战斗系统上的表现却并不平庸，角色的配音阵容同样华丽至极，是恋声癖们的不二之选，由户松遥演唱的主题曲也是本作的亮点之一。



伊苏 法尔加纳的誓言

★★★☆☆ UCG 评分：23

PSP | イース ～フェルガナの誓い～ | 日版 | 4 月 22 日
Falcom | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：奈落



PC 版原作本来就是系列集大成的高评价一代，此次 PSP 版除了继承 PC 版所有要素以外，还追加了著名声优演绎的全程语音、收集动画和插画等艺术设定的鉴赏博物馆、个性切换背景音乐，以及新模式。原作曾经是动作角色扮演游戏的个中翘楚，二段跳、回旋斩、大魄力必杀技的加入一度是玩家们津津乐道的话题。此次移植完全保留了原作爽快的动作性，适应了平台操作。游戏秉承系列的特点，将 RPG 与动作游戏完美结合。既有 RPG 的冒险和成长乐趣，又有动作游戏的爽快感。各个 BOSS 战在重视技巧打法的同时，对等级要求也非常苛刻。



2010 南非世界杯

★★★★☆ UCG评分：26

PS3/X360 | 2010 FIFA World Cup South Africa | 美版 | 4月27日
EA Sports | 体育 | 无对应周边 | 文：火云



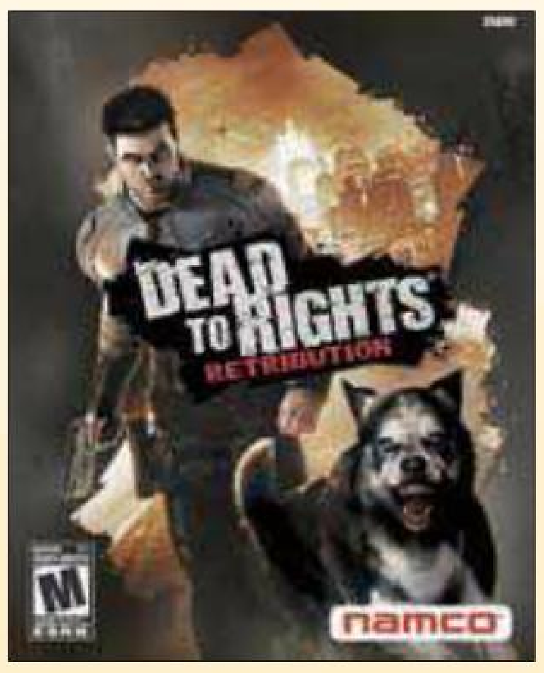
本作是惟一获得2010年南非世界杯官方授权的足球游戏，为了符合四年一度让球迷翘首以盼的本星球上最大的足球盛宴，游戏真实收录了南非世界杯的10座比赛球场以及参加过预选赛的全部199支国家队和球员的官方数据。游戏更加注重比赛中气氛的渲染，球场的细节被刻画得相当出彩，诸如球迷抛下的彩带和纸屑，不同国家的标语等能够让玩家亲身体验世界杯的激情，宛如油画般的画面效果给玩家带来更加"非洲"视觉冲击。本作的系统和引擎基本延续了大受好评的《FIFA10》，所以在手感和可玩性上绝对有保证。为了能够让更多的玩家感受世界杯的精彩，游戏专门为新手添加了两键操作模式，亲和力十足。



脱狱潜龙 惩罚

★★★☆☆ UCG评分：21

PS3/X360 | Dead to Rights: Retribution | 美版 | 4月27日
NBGI | 动作射击 | 无对应周边 | 文：铃



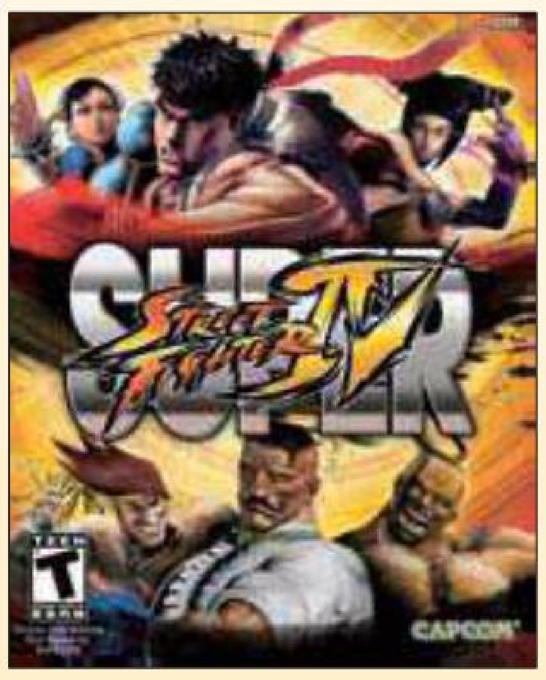
《脱狱潜龙 惩罚》强调的是"以暴制暴"理论，因此主角会采用自己的方式来伸张正义，游戏里玩家不仅可以控制主角，部分场景和关卡还需要以爱犬"Shadow"的视角来完成潜入。游戏里将爱犬的地位放得比较高，不少场景必须呼叫爱犬来干扰敌人，主角才有机会突破敌人火力密集的防线，爱犬和其他游戏中的同伴一样，也会受伤倒地，需要玩家及时对其进行救治。游戏中的弹药补给急缺，这么做是为了鼓励玩家空手抢夺敌人手中的武器来进行战斗。可惜地是本作的打击感和画面表现力十分有限，战斗的打法缺乏变化，爱犬关卡的打法风格虽然带来了一些新意，但变化依旧不足。



超级街头霸王IV

★★★★★ UCG评分：27

PS3/X360 | SUPER STREET FIGHTER Ⅳ | 美版 | 4月28日
Capcom | 格斗 | 无对应周边 | 文：胜负师



2009年，格斗游戏天尊Capcom终于将其备受好评的街机版《街霸Ⅳ》移植到了次世代平台，并追加了多名新角色，重燃了不少老玩家的热血格斗魂。本作是时隔一年之后推出的加强版本，其十足的诚意无愧于"超级"之名，打破了人们对于此版本换汤不换药的疑虑。一般的格斗游戏加强版会加两三个新角色，而本作却一口气加了10个！这也是本作最大、最具诚意的变化。十个新角色中两人来自《街霸Ⅱ》，三人来自《街霸Ⅲ》，三人来自《街霸ZERO》，都是来自《街霸》重要分支系列的人气角色，同时还有两名完全原创的新面孔，全部可使用角色有34人之多，达到了街机版的两倍，可以说是《街霸》新老角色的一次大聚会。除了大量新角色加盟，本作的另一大改变是所有角色都拥有两种奥义，在对战前可以自由选择，奥义选择的增加令不少角色的战术也有了全新的变化。随着游戏的深入，玩家还可以发现不少角色在招式判定与帧数上的细微调整，此举令游戏的平衡性进一步提高。本作的游戏模式有所简化，但保留了最具挑战性的连技模式，由于可用角色数量大增，连技的难点更多，对玩家的技巧与毅力都提出了更高的要求。同时，本作在网络对战模式上下了不少工夫，增加了组队战、无限对战等新的比赛规则与模式。由于本作的完成度非常高，因此还将推出增加阴阳兄弟等角色的街机逆向移植版本，这也可以说是非常罕见的现象。







▶简约大气的选人画面，可以看到不少老面孔和新面孔。

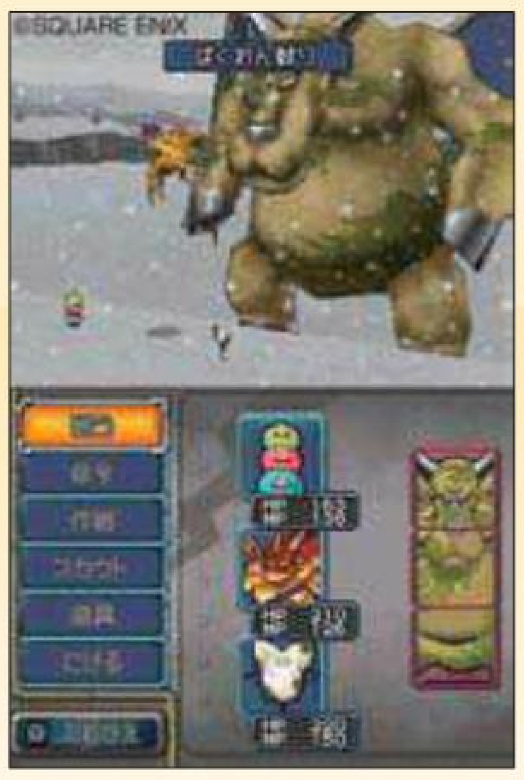
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2

★★★★☆ UCG评分：25

NDS | ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 | 日版 | 4月28日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：九兵卫



以育成和对战为主要乐趣的《勇者斗恶龙 怪兽篇》诞生于GB平台，是独立于正统《DQ》作品之外的外传系列。登陆NDS平台后，游戏以全新的"Joker"作为新标题，本作便是《DQMJ》的最新续作。由于"怪兽篇"在日本国内享有与正统作品不相上下的人气，所以游戏同样请到了由鸟山明、堀井雄二、椙山浩一组成的黄金三角亲自坐镇，足以见得SE对于本作的重视程度。《DQMJ2》的故事发生在前作的GP大赛之后，主角是一名意外流落孤岛的黑发少年。全3D且可旋转视角的游戏引擎让本作的画面看起来非常舒服，大量初次加入的经典怪物在游戏中也还原得极为到位。与以往不同的是，游戏流程中出现的所有BOSS均是体型硕大无比的巨大怪，实力的悬殊让玩家的冒险充满了危险与未知，战斗时的策略与技巧性得到提高。当不断收集各种种的怪兽并配合出更新更强的怪物同伴后，主角最终击败沉睡在孤岛的斗神，获得了GP大赛的冠军。不过，真正的冒险从通关后才正式开始，玩家不仅可以捕获并合成属于自己的巨大怪，还可以前往新的魔界挑战游戏的隐藏BOSS，完成各种分支事件。即便将单机部分全部完美，玩家也能够通过Wi-Fi连接网络，与全世界的"怪物能手"展开激烈的对战。由于通信模式下玩家可以将对方的稀有怪物捕获，保存记录后甚至在单机状态也能反复挑战，为怪物的练级以及配合提供一条不错的捷径。







▶玩家在游戏通关后可以前往练级圣地——"光之地"。

一骑当千 交叉冲击

★★☆☆☆ UCG评分：16

PSP | 一骑当千 クロスインパクト | 日版 | 4月28日
MMV | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



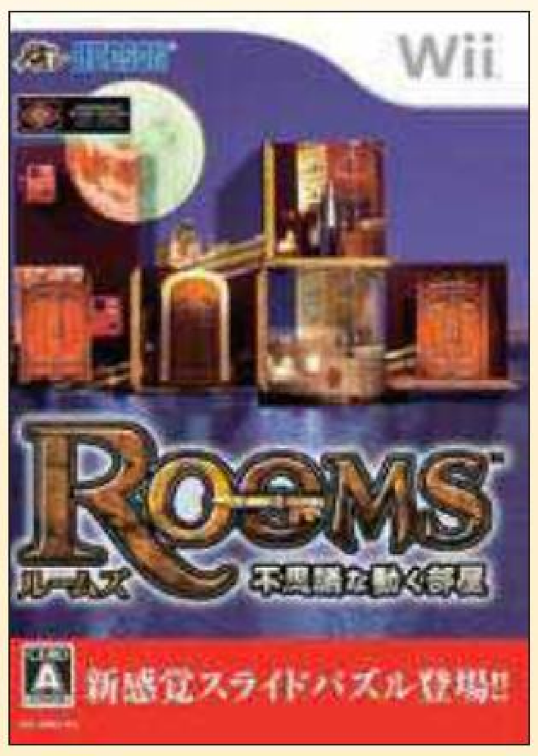
《一骑当千》是日本知名动画，讲述三国名将转世为美少女进行争斗的故事，以暴露度高而闻名。本作为PSP版《一骑当千 雄辨之拳》的续作，游戏玩法为2D清版过关游戏，在这种游戏极度匮乏的今天，本作还是颇具可玩性的。游戏以加强招式判定的方式来提升爽快感，虽然方法简单，但是非常有效，打起来奇爽无比。而且游戏可以使用的角色非常多，原作中的知名角色大都登场，本作还原创了一名全新的角色阿斗。除了故事模式之外，还有很多模式可供挑战，养眼内容自然也少不了。但游戏的隐藏要素设置不合理，打起来太费时间，加上变化不多，大部分人打着打着就放弃了。



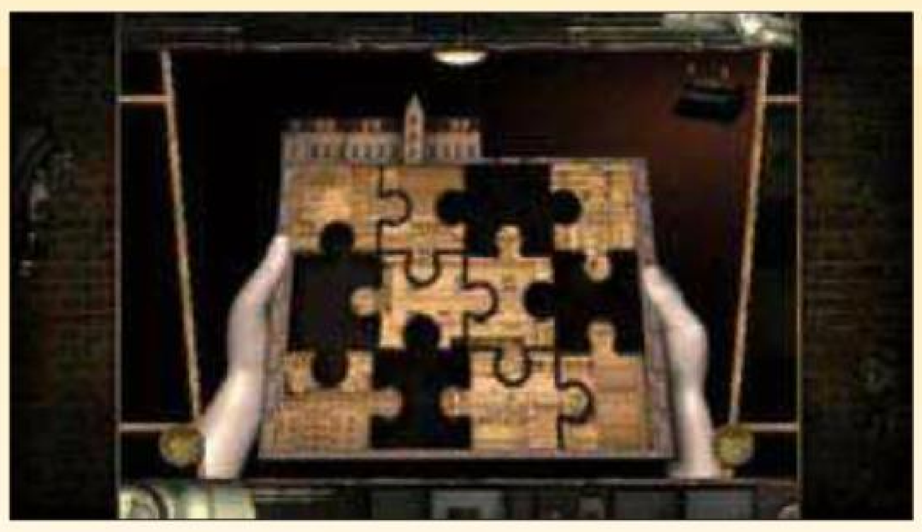
ROOMS 神秘的移动房间

★★★☆☆ UCG评分：－

Wii | Rooms 不思议な动く部屋 | 日版 | 4月29日
Hundon | 益智 | 无对应周边 | 文：八重樱



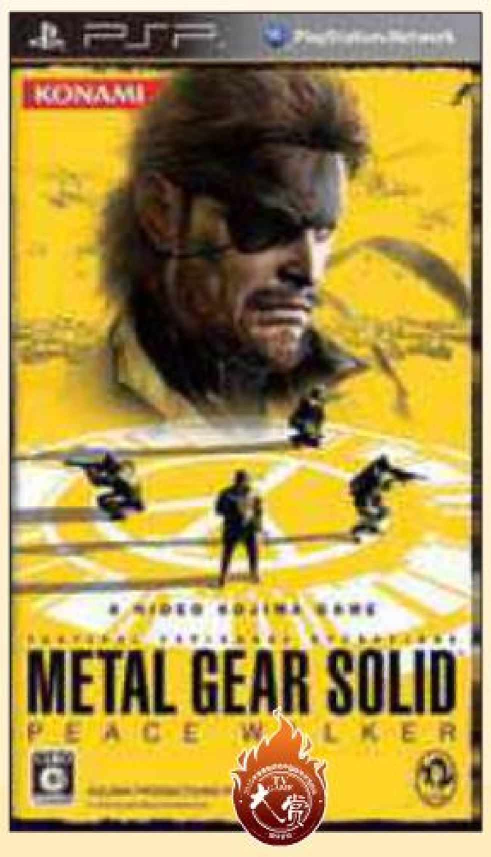
《ROOMS 神秘的移动房间》是一款益智冒险游戏，游戏的设定非常简单，青年克里斯在生日当天收到一封神秘贺卡，当他开启这张贺卡时便进入了另一个神秘次元之中，在这里，房间是完全支离破碎掉的，玩家需要不断移动房间的各个碎片将它们组合成可以通行的道路，引导克里斯离开这个冰冷的异世界，重回现实。关卡难度逐层递增，非常考验玩家对场景内道具的灵活运用，虽然游戏的画面效果不甚突出，但优秀的创意还是让本作有着非常高的耐玩性，Wii版还提供了双人对战的模式，想和朋友来一场脑力角逐赛的话，本作是个相当不错的选择。



潜龙谍影 和平行者

★★★★★ UCG评分：28

PSP | メタルギア ソリッド ピースウォーカー | 日版 | 4月29日
Konami | 动作 | 无对应周边 | 文：脆薯条



虽然游戏没有正式被贯上《MGS5》的名号，却是小岛秀夫以及广大MGS粉丝心中的正统续作，优秀的画面几乎达到了PSP的极限，数字漫画式的叙述方式为各位讲述了BIG BOSS亲手建立"无界之师"的全过程。以"抑制力"为游戏的主旨，在不断前进、壮大的道路中，也将The Boss的崇高理想——"世界重归一体"慢慢转化为现实。

游戏中包揽了100多个联机任务，最多支持4名玩家一起联机，同时提供了多种操作方法。各种勋章与称号的获得方法各异，完全由玩家的喜好决定。丰富的武器收集与改造、自主开发、载具捕获、佣兵任务以及基地管理等等，在内容丰富度上可谓是一次巨大的进化。联机模式下追求玩家之间的紧密配合，又有各类搞笑的特殊事件等待着玩家去发掘。BOSS战后获得的配件可以搭配出自己独有的Metal Gear，多厂商倾力合作也融入了游戏的方方面面。这不仅仅是一个单纯的游戏，更是一出感人至深、令人反复回味的时代篇章。和平的背后往往有着一些鲜为人知的故事，而这就是BIG BOSS以及无界之师在战斗中所惟一拥有的东西，他们不需要战斗的理由，他们会成为时代中的种种抑制力，去人们所需要的地方。正如游戏中BIG BOSS最后的演讲那般——"这里就是我们的天堂，但这里也是我们的地狱。这里，就是我们所拥有的、惟一的世外天堂。"







▶MSF的任务种类多样，训练出最强力的士兵配合各类载具来完成战斗。

W.L.O. 世界恋爱机构

★★☆☆☆ UCG评分：－

X360 | W.L.O. 世界恋爱机构 | 日版 | 4月29日
5pb. | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：脆薯条



游戏的剧情比较扯谈，但很好地反应出了游戏的名字。玩家所扮演的角色被赋予了"恋爱的自由和义务"，所以必须在一年之内强制去讨好其他女孩子，并且和其成为恋人。与传统的文字冒险游戏一样，总体来说并没有什么太大的亮点，游戏中各种性格的女孩子应有尽有，算是对足了FANS们的胃口。而且游戏支持快速跳跃剧情，对于广大成就饭来说无疑是一款快速完成1000点成就的神作。本作是由PC平台移植过来的作品，各种CG收集、音乐鉴赏自然少不了，开场OP与结尾ED也算比较出色，相信除了专门的美少女游戏爱好者外，大家都是冲着这1000点成就去的吧。



钢铁侠 2

★★☆☆☆ UCG评分：19

PS3/X360 | Iron Man 2 | 美版 | 3月30日
SEGA | 动作 | 无对应周边 | 文：胜负师



虽然也叫《钢铁侠2》，不过游戏的剧情却与同期上映的电影没什么关系。除了风流多金的钢铁侠，本作中还可以操控由他的军方好友驾驶的War Machine，两人有共通的关卡，也有独立的任务。游戏中的武器种类较多，可自由组合，两人有各自的装备风格，过关后还可以取得不同时期钢铁侠的造型，算是给粉丝的一份小礼物。与很多电影改编游戏一样，本作也有十分明显的缺陷，除了景物建模粗糙、操作生硬之外，最大的问题还是流程太短，通关只需要三小时左右，就算是追求全要素也只需通关两遍，重复价值低。另外，武器装备的物价从几千到几千万的超高通胀率也令人啼笑皆。



五月 MAY

5月3日 索尼启动“PS保护计划”，用户可以支付一定的费用以延长PS3和PSP的质保时间。

5月6日 由于Wii软硬件销量大跌，任天堂宣布出现6年来的首次业绩下滑，营业额与利润双双降低约2成。同时任天堂公布了下一个重点大作《Wii Party》。

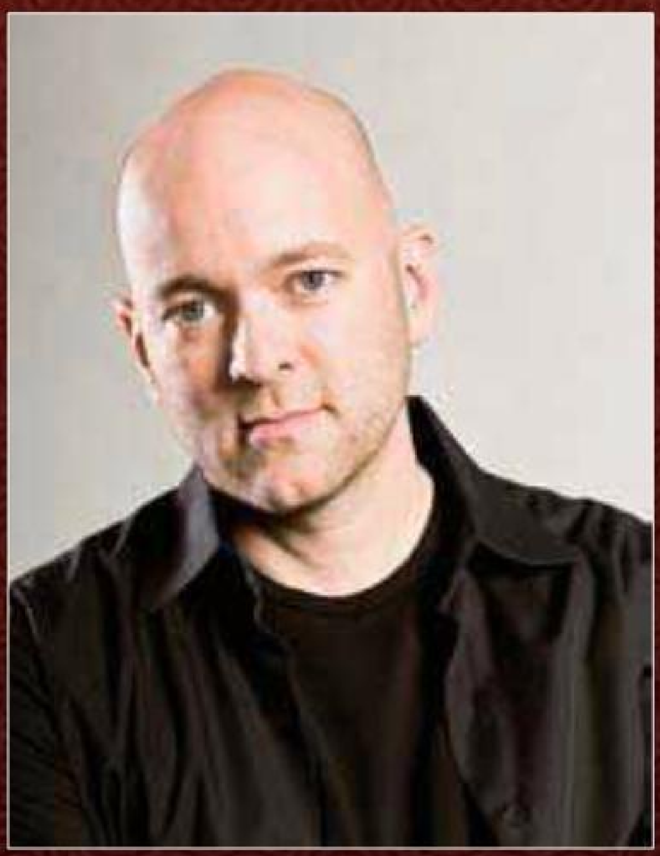


5月11日 EA宣布上财年继续巨额亏损6.77亿美元，收入也在大幅降低。

5月13日 索尼集团宣布上财年销售收入为7万2140亿日元，总亏损406.6亿日元，SCE所属部门巨额亏损831亿日元，PSP销量同比减少420万台，不过PS3软硬件销量都在增长。

5月18日 微软官网中悄然修改了一位游戏部副总裁的职位，预示着重大人事变动的到来。

5月18日 Square Enix公布上财年财报，以278亿日元的净利润创造公司历史上的新记录，游戏销量也达到了2666万套的历史最高记录。业绩喜人是因为上财年同时有《勇者斗恶龙IX》和《最终幻想XIII》。



5月24日 微软正式宣布娱乐设备部总裁Robbie Bach提前退休，X360研发总指挥J Allard离职。据称微软在手机领域的节节败退以及平板电脑研发项目取消是这两位高层离职的真正原因。

5月25日 EA宣布与《瑞奇与叮当》开发商Insomniac签署合作协议，从此这家专为索尼开发游戏的“第二方”开发商成为独立第三方开发商，今后X360玩家将会玩到该公司制作的游戏。



洛克2010年度十佳游戏



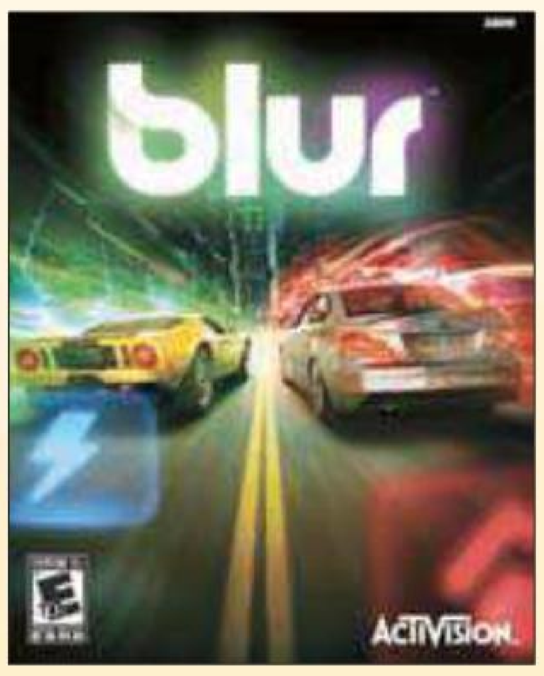
- 怪物猎人 携带版 3rd
- 普利尼2 特攻游戏
- 闪电十一3 世界的挑战 火花·爆破
- 噬神者
- 口袋妖怪 黑·白
- 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2
- 伊苏 法尔加纳的誓言
- 心灵杀手
- 炽焰联盟
- 黄金的太阳 漆黑黎明

年度感言 2010年对洛克来说是特别的一年，在这一年中洛克完成了从阳光学员到编辑的转变。记得年初的时候洛克还在大学宿舍和同学整日在《噬神者》的世界中奋斗，而现在却成为了一名UCG的小编，真是感概万分。从十佳列表中不难看出，比起要坐在电视机前数十小时才能通关的家用机游戏，还是随时随地能拿出来玩上几把的掌机游戏更适合我。在2011年即将到来之际，《怪物猎人 携带版 3rd》的出现给洛克的2010年游戏生涯划上了圆满的句号，每天下班回到宿舍后洛克都会拿出PSP和舍友或是网上的好友联上几把，游戏时间也在不知不觉中超过了300小时。

Blur

★★★☆☆ UCG评分：23

PS3/X360 | Blur | Activision Blizzard | 竞速 | 无对应周边 | 美版 | 5月1日 | 文：星夜



“《世界街头赛车》系列”开发商Bizarre Creations被AB收购之后开发的《Blur》可以说是《马里奥赛车》与《极限竞速》的结合，既有专业赛车游戏的真实画面，又有卡丁车类游戏的道具与陷害概念。在赛道上充满障碍物与各种用途的道具，比如氮气加速、电击光束、地雷、维修等，穿过赛道上漂浮的这些图标就会获得相应的道具。赛道上同时最多有20辆赛车，竞速战斗的过程非常激烈。游戏相当注重剧情要素，邀请了《战争机器2》过场动画的制作团队为本作制作了精彩的过场动画。赛道设计方面则是真实与幻想相结合，通过惊险的赛道带给玩家特技驾驶的快感。



失落的星球2

★★★☆☆ UCG评分：20

PS3/X360 | Lost Planet 2 | Capcom | 动作射击 | 无对应周边 | 美版 | 5月11日 | 文：铃



2008年发售的《失落的星球》初代以其优秀的品质得到了广大玩家的赞同，游戏的故事背景具有科幻色彩，出色的射击手感与强调策略性的战斗令人回味。采用了新引擎开发制作的《失落的星球2》在画面上相比前作有了一个不小的飞跃，峡谷、雪地、设施等战斗场景做得十分细致，特别是有山有水的丛林场景，给人留下了深刻的印象。Capcom欲将本作打造成“美式《怪物猎人》”，因此游戏中的敌人都是强大的外星生物，支持四人联机的多人合作模式才是本作的最具吸引力的地方，玩家进行游戏的路线还会因自己的角色分配不同而产生一定的差异。单机模式的进行方式都是玩家与三个AI同伴一起合作通关，不过由于一些原因，同伴的AI都存在着不小的问题，因此单机模式中的部分艰苦战斗让玩家不堪回首。





游戏中，玩家的体力是可以通过使用能量来回复的，能量则通过击败敌人或找到能量源来补充，除了给自己回复体力外，玩家还可以将自己的能量分给其他玩家或是AI同伴，帮助他们度过难关。每个章节开始后，小队都会有一定的任务点数为基础，开启重生点能增加点数，而如果有队员在战斗中死亡则会扣除点数，并在指定的重生点处重生，点数完全用尽任务就会失败。与每一个BOSS的对抗都是持久战，不过一般BOSS战的场地周围都会放满枪械、手雷、机体等作战设备，良好的团队合作加上积极的战略配合是制胜的关键。



▶游戏的光影效果表现非常到位。

Skate 3

★★★☆☆ UCG 评分：–

PS3/X360 | Skate 3 | 美版 | 5月11日
EA | 体育 | 无对应周边 | 文：星夜



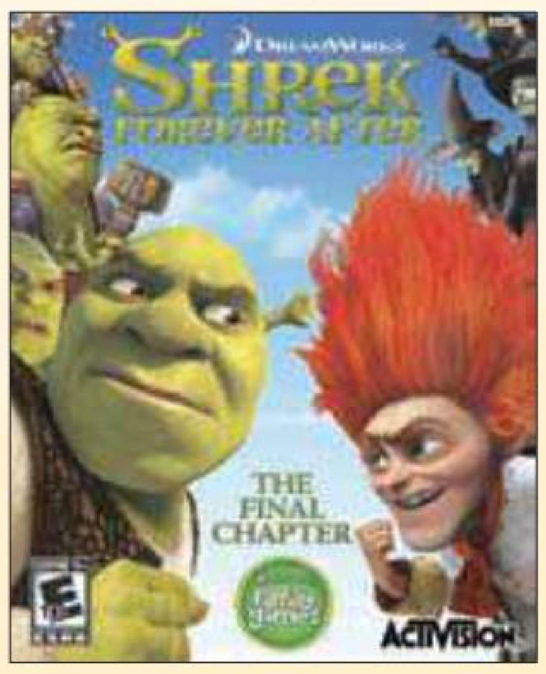
《Skate》是EA为了对抗AB的《托尼滑板》而全力打造的滑板游戏系列，这款最新作将滑板的舞台从前两作的San Vanelona搬到了虚构的大都市Port Carverton，这是一座将世界各地著名滑板胜地集中在一起的城市。在职业生涯模式中，玩家要创造自己的滑板公司，打造自己的滑板品牌，提高销量后会获得新装备与新的滑板场所。而提高销量的关键是招募滑板高手，他们的表现越出色，你的滑板品牌知名度就越高。你可以操作这些高手参与下山速滑、高分挑战等挑战赛，在拍照挑战赛中可以将精彩特技截图保存，这些图片会出现在游戏内的杂志封面、传单甚至大广告牌上。



怪物史莱克4

★★☆☆☆ UCG 评分：–

PS3/X360 | Shrek Forever After | 美版 | 5月18日
Activision | 动作 | 无对应周边 | 文：胜负师



游戏为配合"《怪物史莱克》系列"动画电影终结篇而推出，但综合素质与很多授权游戏一样处于中低水准。画面及建模简陋，缺乏原作妙想天开的感觉。游戏没有字幕，无聊的剧情也不能跳过，诚意欠佳。关卡设计倒是融入了不少电影中的元素，可使用的角色包括史莱克、费奥娜、驴子和穿靴子的猫，以十字键即时切换，在战斗技能和解谜方面四个角色均有各自的侧重点。不过本作的战斗毫无难度可言，解谜部分也基本不会给玩家造成什么麻烦。收集要素有部分需要取得随流程解锁的技能后方可获得，但即便如此完美也只需10个小时，这样的游戏恐怕只有奖杯迷和成就饭才会青睐。



波斯王子 遗忘之砂

★★★☆☆ UCG 评分：23

PS3/X360 | Prince of Persia:The Forgotten Sands | 美版 | 5月18日
Ubisoft | 动作 | 无对应周边 | 文：脆薯条



《遗忘之砂》的风格非常类似于PS2平台上的三部曲，无论是场景的建模、悠扬舒缓的音乐，以及各种细节设定，从另一角度说可以算是三部曲的延续。游戏的总体感觉依然爽朗，飞檐走壁以及各种标志性体操表演依然得到完美保留，而且整个动作一气呵成，非常流畅，同时也不失观赏性。各种机关设计非常巧妙，需要玩家动足脑经慢慢摸索，解谜要素可谓非常充足。游戏最大的遗憾便是战斗系统上的设计，整个战斗节奏比较缓慢，而且变化不多，基本上没有特色可言，相比《武者之心》的快节奏战斗与《王者无双》的速杀系统可谓是一次巨大的倒退。不仅如此，敌人的种类更是少之又少，后期的战斗比较枯燥乏味，很容易就会产生厌倦。BOSS战的设计更为无聊，战法大多雷同，毫无新意可言，无论杂兵战与BOSS战，攻击时的判定也极为古怪，有种说不出的拖慢感。四种属性的技能在战斗中只能起到一些点缀作用，并不能对慢节奏的战斗起到任何改观效果。另外游戏中的收集要素较少，但全部的石棺隐藏得极为隐秘，需要玩家在地图中好好探索一番。使用水柱凝固能力可以说是本作的最大特色，不仅解谜中需要反复推敲，后期的几个水墙跳跃也设计得让人点头称赞。最后游戏的一份超级大礼便是非常简单的全成就与白金之旅，只要短短8小时即可完成，在不经意之间欣赏由"砂"所构成的绚丽画面时也就完成了圆满之旅，何乐而不为呢？





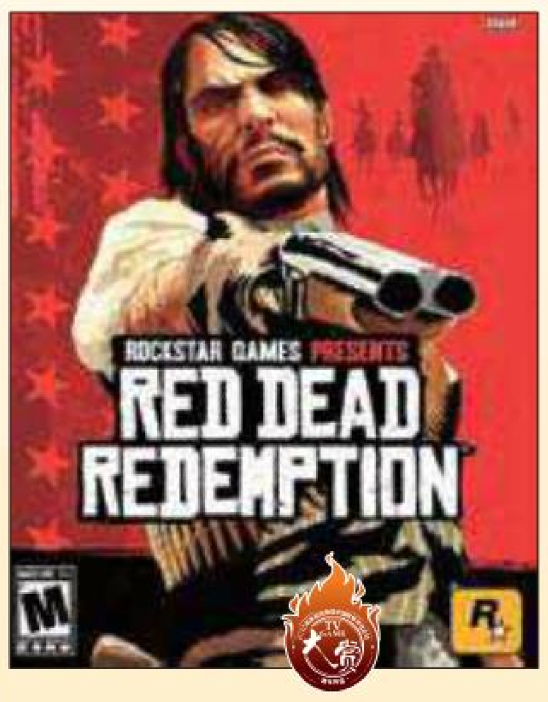


▶最后部分的水墙设计得非常精妙，玩家必须掌握好节奏，依靠灵活的手指才能通过。

荒野大救赎

★★★★★ UCG 评分：29

PS3/X360 | Red Dead Redemption | 美版 | 5月18日
Rockstar | 动作 | 无对应周边 | 文：雷电



由沙箱游戏至高水平的厂商推出的最新沙箱游戏，《荒野大救赎》与《横行霸道》同门，这是以制作组丰富的沙箱游戏制作经验还原出的一个细节丰满的荒蛮西部，这也是目前为止，对西部风情诠释得效果最佳的游戏作品。

本作将大背景从《GTA》的现代化都市转移到20世纪初的美国西部荒野，驾驶汽车的黑帮和警察变为骑着骏马的牛仔和警长。游戏的故事主线其实很简单，一个想过正常生活的亡命之徒被迫走出已经逐渐安稳的生活重新回到荒蛮残暴的世界与旧时的好友开战，玩家将作为一个牛仔在旧西部末期见证西部的没落。当一种文化即将逝去时，人们才看到他最闪光的部分。真正精彩的地方也在此，一路上遇到的各种身世、性格的角色撑起一个庞大的框架，将那个遥远的时代最直接地展现在玩家面前。游戏的地图被分为相连的三个区域："黑水镇"是象征美国新科技力量的文明小镇；新奥斯丁（New Austin）是西部片中常见的以放牧为主要经济来源的西部小镇；墨西哥新天堂（New Paradise）是处于动乱之中的城市，墨西哥军队与反抗军之间的战斗使得民不聊生。各种矛盾将三个区域连在一起，激烈的碰撞进出火花。

本作的主线就够你玩几十个小时，各种收集要素让游戏尽显丰满之姿，各种小游戏也让你体验到西部酒馆的乐趣。在线对战模式也新意十足，FREE ROAM可以让你和朋友一起在荒野上驰骋，各种DLC内容也延长了游戏的寿命。





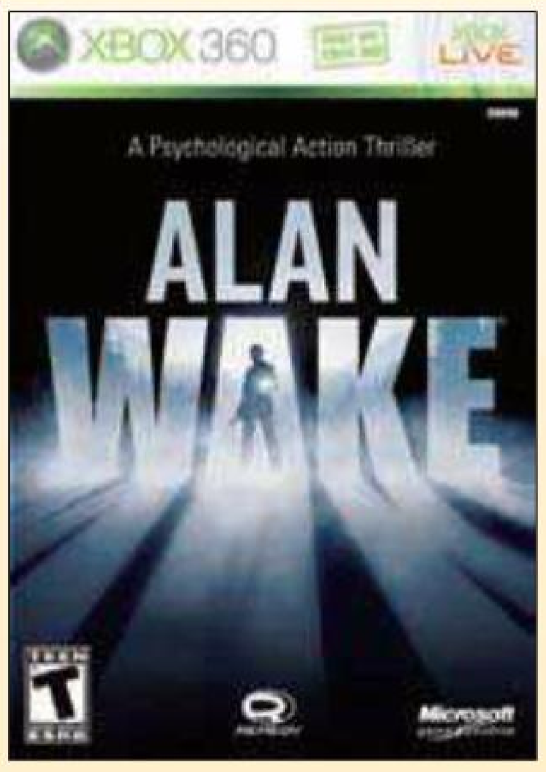


▶死亡之眼系统让本作的战斗系统更加丰满。

心灵杀手

★★★★★
UCG评分：26

X360 | Alan Wake | 美版 | 5月18日
Microsoft | 动作冒险 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是由Remdy制作的一款惊悚类动作冒险游戏，游戏结合了电影般的表现手法，由悬疑和无处不在的黑暗衬托出恐怖的氛围，随时都带给玩家一种紧张感。游戏讲述著名恐怖小说家艾伦·韦克因为遇到一些事情而陷入写作低谷期，在妻子和好友的建议下来到游戏的舞台——亮瀑镇中度假调养，但在黑暗的干涉下，艾伦的身边陆续发生一连串的事件。由好莱坞剧本作家撰写的剧本让游戏过程峰回路转、高潮迭出。在游戏中玩家将扮演主人公艾伦，在警官爱莎和好友巴瑞的帮助下和隐藏在巨釜湖深处的黑暗展开一场惊心动魄的生死较量。游戏中玩家会捡到艾伦·韦克所写的原稿，通过阅读原稿玩家不仅可以获得游戏中的一些解谜提示和难点敌人的对付方法，还可以从另一个角度了解游戏的剧情。





游戏最大的特点在于玩家要利用“光明”对抗“黑暗”，只有利用光明消除笼罩着敌人的黑暗，玩家的攻击才能对敌人造成伤害。小到手电筒发出的光、大到燃烧弹、闪光弹都能成为玩家对抗黑暗的武器。游戏中的敌人AI很高，他们会根据地形来选择移动的路线，在很短时间内就会绕到玩家的身后进行夹击，不知道敌人会从何处袭来的恐惧感与游戏细腻逼真的画面相互结合后产生极强的代入感。

值得一提的是，目前Microsoft已在LIVE上放出了本作的DLC，对游戏结局进行了补完，感兴趣的玩家不要错过。



▶游戏中存在大量照明设施，在灯光下玩家可获得一丝喘息的机会。

钢之炼金术师 约定之日

★★☆☆☆
UCG评分：－

PSP | 鋼の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 約束の日へ | 日版 | 5月20日
NBGI | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：脆薯条



在新版《钢之炼金术师》动画快要完结之时出现的应景之作，游戏的总体素质还是对得起各位铁杆FANS的。游戏采用了文字冒险与角色扮演相结合的方式，在可玩性上也有了一定的保障，完全忠实原作的剧情和大量语音的加入使得本作的剧情表现力上非常到位，分支任务和原创剧情更是让玩家充满新鲜感。战略部分由于是面向原作FANS的作品，游戏难度不是很高，不过BREAK系统和连携系统的加入让玩家在每一场战斗中均能找到最大的乐趣，而且游戏的收集要素也非常丰富。不同人物的不同技能和利用场景进行炼成等小细节也对原作战斗场面进行了最大程度的还原。



足球小将 激斗的轨迹

★★☆☆☆
UCG评分：－

NDS | キャプテン翼 激斗の轨迹 | 日版 | 5月20日
Konami | 体育 | 无对应周边 | 文：洛克



说起《足球小将》，80年代的玩家应该不会感到陌生，这部由高桥阳一执笔的体育漫画巨作如今登陆NDS平台。本作是《足球小将》诞生30周年的纪念之作，游戏根据漫画原著中最经典的“全国中学足球大赛篇”和“国际青少年大赛篇”两个部分改编，游戏的还原度相当高，不仅漫画中的精彩对决场面屡屡出现，只要玩家按漫画中的情节完成比赛还能获得额外奖励，让原作FANS热血沸腾。游戏的玩法和FC上的《足球小将》大同小异，玩家只需要通过简单的操作就能掌控比赛。除了剧情模式外游戏还收录了假想模式和自建模式，玩家可以依照自己的喜好组建一支前所未有的梦幻球队。



超级马里奥银河2

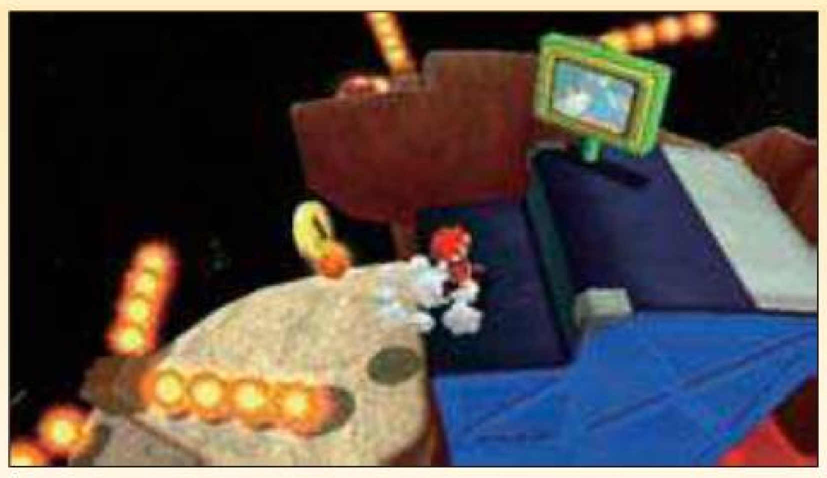
★★★★★
UCG评分：30

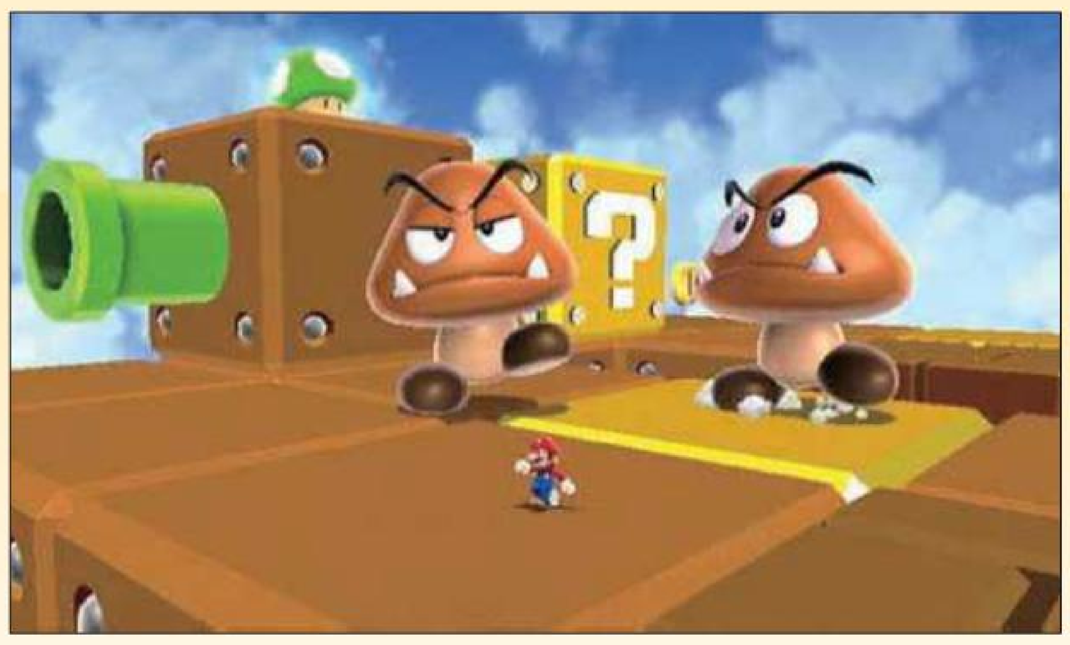
Wii | Super Mario Galaxy 2 | 美版 | 5月23日
Nintendo | 平台动作 | 无对应周边 | 文：奈落



继承《马里奥64》精神的“《超级马里奥银河》系列”第二弹。站在巨人肩膀上的本作各个方面都堪称完美。相对一代，本作将传统的线性关卡比重加大，突出了传统经典平台动作游戏的味道，关卡设计成熟有趣，几乎囊括了同类游戏的一切成功元素。与此同时，比例缩小后仅有的几关“探索型箱庭”也设计得简单有趣，绝不至于让玩家找不到北，在场景内瞎逛产生厌烦感。整体上看，游戏的难度是循序渐进的，实在不擅长游戏的人甚至有“帮助女神”直接引领过关。而动作高手在挑战部分关卡时必须活用马里奥和耀西的一切动作，跳跃的时机要求极为苛刻，绝对让人大呼过瘾。可以说任何玩家都能在游戏的过程中获得满足感和乐趣。本作的画面几乎是Wii的极限表现，颜色鲜艳，角色的造型幽默可爱。众多关卡布置毫不重复，充满了有趣的元素。音乐风格悦耳多变，到处都有欢乐可爱的音效让人忍俊不禁。游戏的收集要素丰富而充满挑战，总共集齐242颗星星才能谈得上完美。如果你一个人有困难，也可以叫上朋友负责2P的操作，帮你解围。《超级马里奥银河2》共分为6大世界和一个隐藏世界。每一个世界中包含了无数小关和必须一定条件才能开启的隐藏关。小关包括限时挑战、逃亡、竞速、平台跳跃、BOSS战等等经典主题。玩家可以使用马里奥和路易两位性能各不相同的角色反复挑战这些关卡，收集隐藏在关卡中所有金币。







▶酷栗宝大人的凛凛风采让马里奥“自惭形秽”……

徽章战士 DS

★★★☆☆ UCG 评分：–

NDS | メダロット DS | 日版 | 5 月 27 日
Rocket Company | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：奈落



系列早在 13 年前的 GB 上登场，是以组合小型徽章机器人来进行战斗为卖点的RPG 游戏。此次新作在 NDS 上登场，分为了“盔甲版”和“锹形虫版”两个版本发售。“盔甲版”中的机器人擅长射击系攻击，“锹形虫版”中的机器人则擅长格斗攻击。游戏感觉类似“《口袋妖怪》系列”，玩家要不断收集机器人的零件，进行组合，零件的性能还与机器人的技能有关。战斗采用了相对华丽的 3D 画面，每个机器人分为头部、左右手臂、腿部，头部被击破之后直接 OVER，腿部击破之后会影响机器人的行动力，双手能搭配不同的攻击属性。喜爱此类游戏的玩家会沉迷于丰富的收集要素。



死亡微笑II X

★★☆☆☆ UCG 评分：21

X360 | デススマイルズ II X 魔界のメリークリスマス | 日版 | 5 月 27 日
Cave | 射击 | 无对应周边 | 文：纱迦



风格独特的《死亡微笑》又回来了啦！前作因为其独特的风格以及可爱的人设，在欧美市场也颇受好评。本作移植至街机版《死亡微笑 II》，因为加入了很多新要素，所以在标题后面加上了一个 X。游戏故事依然讲述少女们用魔法和怪物战斗的故事。游戏除了收录街机原版之外，还有原创模式。在原创模式里敌人的配置大不一样，而且加入了结界专用的计量表，并有新角色和新关卡。和前作相比本作的成就难度大幅下降，虽然难度更高，但由于可以更改设定后拿成就，所以全成就不是难事。但游戏本身具有一些 BUG，需要联上 Xbox LIVE 更新才能解决。



超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王

★★★☆☆ UCG 评分：22

NDS | スーパーロボット大战 OG サーガ 魔装机神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル | 日版 | 5 月 27 日
NBGI | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：纱迦



在《第 2 次机战》中登场的风之魔装机神塞巴斯塔是《机战 OG》的原点，之后 Winky Soft 更推出了专门讲述魔装机神故事的游戏。后来随着 Winky Soft 的出走，《魔装机神》的游戏再也不见踪影，直到本作推出。本作是 1996 年推出的 SFC 版《机战外传 魔装机神》的复刻版，游戏内容十分忠于原作，不单剧情没有新意，就连路线关卡、隐藏要素等等都几乎没有变化。不过游戏系统方面有所改进，活用 NDS 的特性加入了很多便捷的操作。最重要的是战斗画面也经过了重新绘制，机体比例也不再是传统《机战》的 SD 比例。老玩家玩过之后一定很受感动。



炽焰联盟

★★★★☆ UCG 评分：24

PSP | ブレイズ・ユニオン | 日版 | 5 月 27 日
Atlus | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



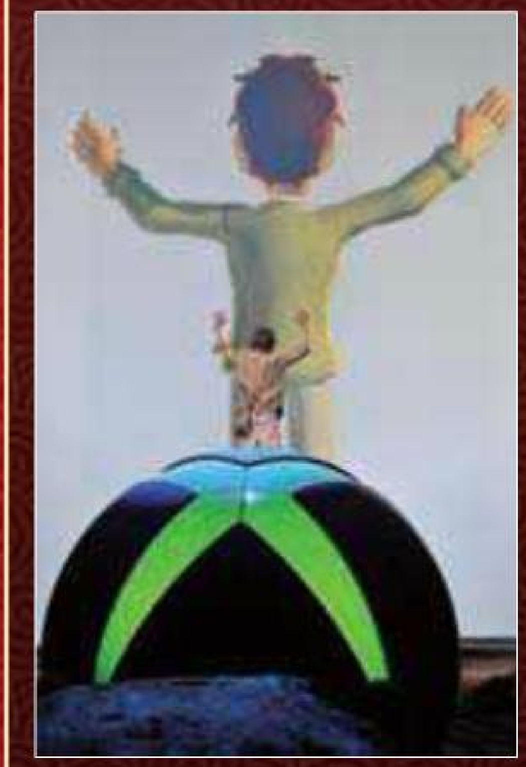
本作是同系列作品《公主联盟》的前传，游戏采用了独特的卡片回合制模式，并通过战斗连携增强游戏的战略性。游戏的正史路线讲述了“炎帝加尔卡萨”如何推翻旧帝国统治，建立新帝国的故事，对《公主联盟》的故事开端做了详细的补完。除此之外游戏还追加了“王国篇”与“预言篇”两条分支结局，让玩家从不同角度欣赏剧情。和前作相比本作在系统上的变化不大，每个回合中每个势力只能发动一轮攻击，玩家要利用游戏独特的“联盟”系统将小队之间组成联盟，借助同伴的力量发动强有力的进攻。值得一提的是游戏的画风依旧保留了前作的高水准，喜欢前作的玩家一定不要错过。



六月 JUNE

6 月 3 日 Level–5 公司宣布进军北美市场，在美国设立的分公司将从 9 月开始营业。

6 月 7 日 MMV 公司宣布将进行重组，今后不再开发原创游戏，并将卖掉欧洲分公司。



6 月 9 日 Take–Two 宣布《荒野大救赎》出货量突破 500 万套，《横行霸道 IV》销量突破 1700 万套。微软召开充满异域风情的 X360 体感控制器专场发布会，宣布“初生计划”更名为 Kinect，预定 11 月 4 日发售。

6 月 14 日 微软在 E3 展前发布会中公布了售价 299 美元的 X360 轻薄化新机型。

6 月 15 日 索尼 E3 展前发布会召开，Move 发售日及价格确定，《GT 赛车 5》发售日确定。

6 月 15 日 任天堂 E3 展前发布会震撼公布 3DS，超大作阵容空前，《FF》、《DQ》、《MGS》、《生化》等顶尖系列全面登陆。本届 E3 展任天堂是公认的最给力厂商，包括《塞尔达传说 天空之剑》在内的 Wii 传统新作阵容也令人满意。

6 月 18 日 E3 2010 闭幕，主办方宣布本届展会共吸引 4 万 5600 名行业内观众。

6 月 22 日 微软在其官网中接受 Kinect 订购，价格为 150 美元，业内人士纷纷惊呼“太贵”。

6 月 24 日 Level–5 召开新闻发布会，宣布 NDS《二之国 漆黑的魔导士》发售日的同时公开了 PS3 独占的《二之国 白色圣灰的女王》。





奈落2010年度十佳游戏



- ◆暴雨
- ◆分裂细胞 断罪
- ◆劳拉与光之守护者
- ◆超级马里奥银河 2
- ◆荒野大救赎
- ◆二之国 漆黑的魔导士
- ◆恶魔城 暗影之王
- ◆神鬼寓言 III
- ◆超级街头霸王 IV
- ◆战神 III

年度感言 2010 年是大作奔涌的一年。很遗憾，奈落一直与“猛汉劈山”（MHP3）和“COD”等等超大作无缘。看着同伴们一起联机切磋，好不热闹。心里也知道这些游戏好玩，但有些事毕竟勉强不来，玩游戏也是看缘分的。今年印象最深的游戏无疑是《暴雨》和《战神 III》两款游戏，而这两款游戏不仅画面超一流，游戏本身的素质也让人折服。前者是多年难得一见的珍品，后者是电子游戏表现力的巅峰之作。在这一年里玩到这两款游戏，足矣。除此之外，今年的下载游戏显露出不可小视的前景。2011 年，相信高性价比的下载游戏一定继续给力，出现大量精品！

绿日 摇滚乐队

★★★☆☆ UCG 评分：–

PS3/X360 | Green Day：Rock Band | 美版 | 6 月 8 日
MTV Games | 音乐 | 对应乐器周边控制器 | 文：雷电



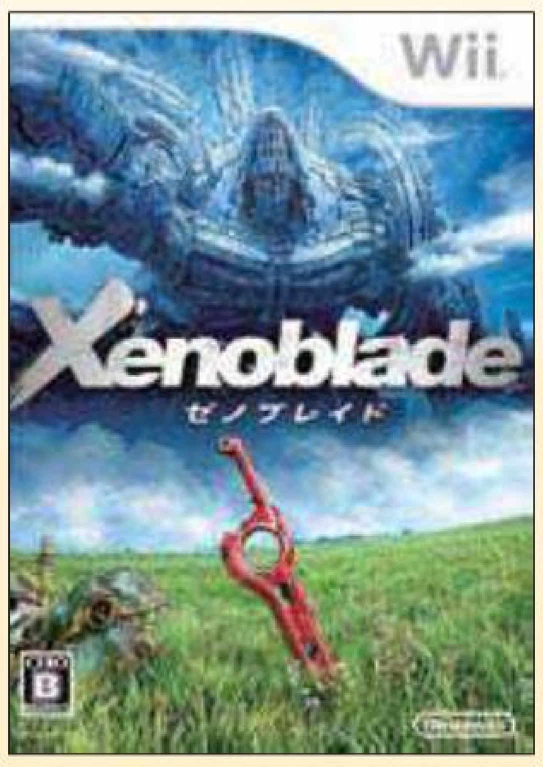
这是在《甲壳虫 摇滚乐队》获得极大成功之后，“《摇滚乐队》系列”推出的又一款以单一乐队为主题的游戏，绿日乐队是美国著名的朋克摇滚乐队，组建于 1987 年，二十多年来一直活跃于乐坛最前沿，以其特立独行的风格和旗帜般鲜明的立场拥有众多的 FANS，是时至今日最棒的朋克乐队之一，以其高人气、节奏感强、气场激昂的歌曲制作的音乐游戏让玩家更能轻易沉浸于其中，收入曲目包括《American Idiot》等三张专辑的全部曲目和各个时期的经典歌曲。游戏支持之前《摇滚乐队》DLC 歌曲中所有绿日乐队的歌，并且可以将本作的所有歌曲传输到其他《摇滚乐队》游戏中（《甲壳虫 摇滚乐队》除外）。



异度之刃

★★★★☆ UCG 评分：26

Wii | Xenoblade | 6 月 10 日
Nintendo | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



说起“《异度》系列”，相信大部分从 PS 时代走过来的老玩家都有印象，而本作是由“《异度》系列”的制作人高桥哲哉专门针对 Wii 平台开发的角色扮演游戏，也是独立于之前“《异度》系列”的原创作品。游戏的剧情犹如史诗般壮丽——世界之初，巨神与机神之间展开了孤注一掷的激战，两者倾尽全力，却终归尸骸。巨神的躯体化为大地，遗骸上孕育出了生命，生于巨神，归于巨神，巨神文明由此开始。直到某一天，由机神尸骸所孕育的机械生命体——机神兵向巨神界发动进攻，巨神界的人们结成联盟奋力反抗，而游戏的故事也就此展开。游戏基本系统与近年热门的网游相似，7 名同伴按照各自的能力分为肉盾型、输出型和治疗型三种，在战斗中玩家只能控制一名角色，但可以对其他两名参战同伴下达各种指令指挥战斗。在战斗中玩家要时刻注意周围的情况采取相应措施。游戏在细节的处理上非常细致，不仅具有特殊的真实时间设定，使游戏中出现的 NPC 与敌人会根据时间的不同而产生变化。还为所有角色注入了生命，游戏中的主人公与 NPC 都是切切实实生活在游戏世界中的，玩家的行动能改变 NPC 之间关系：亲子言和，好友反目，爱侣分手等等。主人公不是惟一生活于其中的人，所有的 NPC 都是，每一个角色的生活与经历玩家都能够去感受与了解。超长的主线流程、大量支线任务与隐藏要素，本作是 Wii 玩家不可错过的佳作。







▶和体型巨大的敌人交战时，玩家不仅要考虑出战人员和技能的搭配，还要灵活变换自己的站位才能立于不败之地。

卡拉 OK 欢乐之声 Wii

★★★☆☆ UCG 评分：–

Wii | カラオケ JOYSOUND Wii | 日版 | 6 月 10 日
Hudson | 音乐 | 对应麦克风 | 文：八重樱



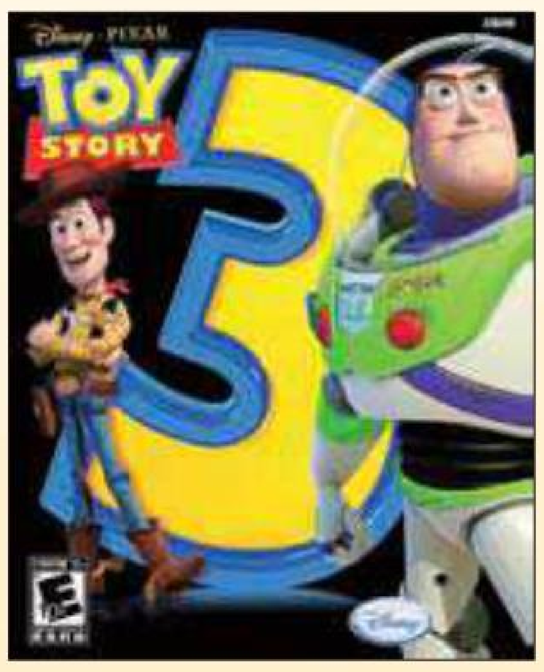
毫无疑问，《卡拉 OK 欢乐之声 Wii》是日本最大规模的卡拉 OK 运营商 JOYSOUND 面向各位麦霸们打造的家庭娱乐软件，如果你酷爱唱歌但又苦于卡拉 OK 厅的费用过高，那么不妨将《卡拉 OK 欢乐之声 Wii》搬回家中，无限畅享 K 歌的乐趣。之前推出的版本除了自带的歌曲外，想要演唱其他歌曲就需要花费任天堂点数购买相应的服务，但在 6 月 10 日发售的《二重唱篇》和《演歌 · 歌谣曲篇》的版本中取消了网络通信设定，而是各自选取了 50 首经典歌曲，并配有专用 USB 麦克风供玩家使用。因为收录的歌曲皆为日文歌，所以对国内玩家的外语能力要求较高。



玩具总动员 3

★★☆☆☆ UCG 评分：20

PS3/X360 | Toy Story 3 | 美版 | 6 月 15 日
Disney | 平台动作 | 无对应周边 | 文：星夜



电影版《玩具总动员 3》是您绝对不能错过的神作，但是游戏版与多数电影改编游戏一样较为平庸，仅适合低龄玩家。本作剧情并不完全按照电影版的发展流程，故事部分仅仅是为了将电影中出现的那些场景串起来。游戏关卡倒是相当丰富，而且除了平台动作的主线外，还包含了多种游戏类型，比如操作巴斯光年在外太空躲避小行星的同时射击机器人，或者扮演伍迪骑马追逐火车，又或者像潜入游戏一样从托儿所逃走。游戏总共分为 8 大关卡，除此之外还有“玩具盒”模式，这是一个可以自由探索的沙箱式游戏。通过完成任务赚钱，然后获得新建筑和工具，创造自己的玩具世界。



薄樱鬼 巡想录

★★☆☆☆ UCG 评分：－

PS3 | 薄樱鬼 巡想录 | 日版 | 6月17日
Idea Factory | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：八重樱



《薄樱鬼》无疑是 Idea Factory 近几年所打造的最成功的女性向游戏品牌，在女性玩家中一直口碑不俗。本作以幕末乱世为舞台，描写女主角与新撰组队士之间的恋情，在和式浪漫主义色彩渲染中融入了一丝奇幻元素，足以令每一位少女为之心动。《薄樱鬼 巡想录》是本作的首款 PS3 平台游戏，融合了《薄樱鬼 新撰组奇谭》和《薄樱鬼 随想录》的全部内容，并启用新系统“ASS”，令角色们的表情更为丰富自然。カズキヨネ绘制的精美 CG 以高清画质显示在电视屏幕上，堪称是极致的视觉享受。可惜的是本作的系统依旧没有改变 AVG 常见的单一按键模式，如果看不懂剧情的话恐怕会觉得比较无聊。



HOSPITAL. 6 人的医师

★★★☆☆ UCG 评分：23

Wii | HOSPITAL. 6 人の医师 | 日版 | 6月17日
Atlus | 益智 | 无对应周边 | 文：八重樱



虽然没有继承《超执刀》这个名字，但《HOSPITAL. 6 人的医师》的确是不折不扣的“《超执刀》系列”的后续作品，玩家将分别体验外科、内视镜、整形外科、急救、诊疗和验尸六大医学分类的操作过程，既能体会到手握手术刀、掌管他人生死大权的使命感与紧张感，还会考验到玩家的推理和解谜能力，让玩家身临其境体会到医学的无穷魅力。本作的个性迥异的魅力角色同样是看点之一，众多大牌声优的倾情出演让人物更为饱满鲜活，足以给玩家留下深刻回忆。为避免刺激感官，本作在表现手术画面时和谐了很多，但也因此引起一些喜好真实系的玩家的不满。



小小大赛车

★★★★☆ UCG 评分：24

PS3 | ModNation Racers | 中文版 | 6月24日
SCE | 竞速 | 无对应周边 | 文：铃



使用《小小大星球》引擎开发制作的《小小大赛车》继承了前者“制作与分享”的主题，这无疑给这款具有卡通风格的赛车竞速游戏增添了更多的魅力。游戏的单机模式讲述了主人公泰格从一位崭露头角的新人成长为万人崇拜的实力车手的故事，他的成功少不了好友的指导与支持，当然还有比赛场上的对手们。剧情动画的表现力可圈可点，人物的语言诙谐幽默，虽然这些车手们的个性更像是顽皮的“坏孩子”，但他们对赛车的热爱是毋庸置疑的。游戏的全部收集要素都被融入到了单机模式中，玩家在比赛途中不仅要应付难缠的对手，还要收集商店代币，完成挑战来获得制作赛车与人偶的组件。



赛车、人偶、赛道的制作是本作最大的特色，每个玩家的线上经验值都被划分成两种，一种是竞赛经验，另一种是创作经验，而大部分玩家的创作经验都要远高于竞赛经验，因为本作的制作系统细致到了每一个角落，制作组件的多得令人眼花缭乱，对赛道的制作甚至精确到路边一棵树的大小与角度，如此一来，为什么许多玩家整天都闷在创意站里进行涂装与修改就很容易理解了。除了给玩家自由的制作空间，《小小大赛车》的分享系统也很完善，在制作者将作品上传后，其他玩家可以通过关键词来搜索自己喜欢的作品类型并进行下载和投票，排名前三的人偶和赛车作品会以大型雕像的形式被展示到线上大厅的广场并实时进行更新，供全世界的玩家们观赏与膜拜。



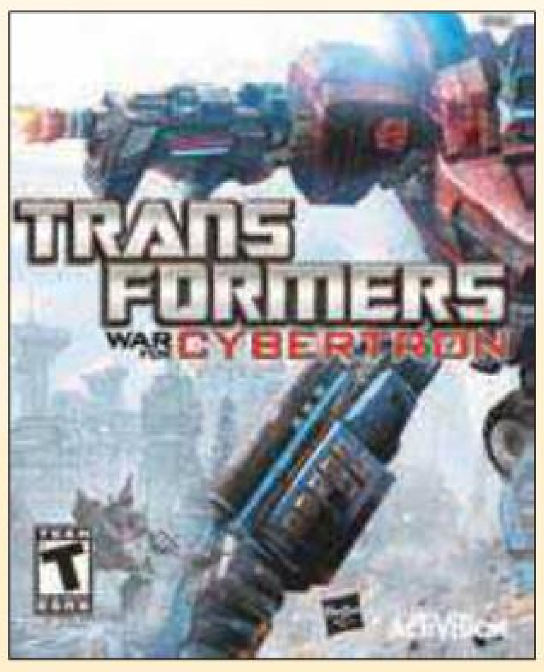


▶只要有创意，就能制作出来！

变形金刚 塞博坦之战

★★★☆☆ UCG 评分：25

PS3/X360 | Transformers：War for Cybertron | 美版 | 6月22日
Activision | 动作 | 无对应周边 | 文：星夜



本作是根据《变形金刚》的漫画版改编，讲述的是变形金刚的起源，其中变形金刚的形象介于漫画与电影的风格之间，由开发商与孩之宝合作重新设计，既有电影版的真实感，又有原版的特征。游戏故事从博派与狂派两个方面展开，分别讲述了擎天柱与威震天成为各自阵营最强战士的历程。玩家可以组成三人小队进行战斗，既可单人玩又可以三人协作。按左摇杆就可以变形，将敌人打倒后会收集到能量球，使用能量球可以发动特殊攻击，每个变形金刚都有其特殊能力，比如擎天柱能提高周围战士的攻击力。狂派剧情中还有不少空中作战，可以感受到空战游戏般的精彩缠斗。



纯白相册

★★★☆☆ UCG 评分：－

PS3 | WHITE ALBUM 点缀られる冬の想い出 | 日版 | 6月24日
Aquaplus | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：脆薯条



河田正人十年后的画风精湛无比，加上一个冬日中令人无限回想的恋爱故事，配合几首轻柔且舒缓的曲子在脑海中不断回想。冬日、渐渐疏远的恋人、白雪以及歌声是整个游戏的重要组成部分。这次 PS3 版还特意追加了一个新角色如月小夜子，全部的 CG 经过重新绘制，更加入了动画生成技术，让每一个角色都自然地做出各种动作，可谓是一款诚意移植作品。声优阵容方面就更为强大了，几乎包揽了时下的几位当红声优，平野绫、水树奈奈、佐藤利奈、户松遥等人悉数登场。作为 PS3 平台上一款不可多得的文字冒险游戏，本作以其出色的素质让玩家赞不绝口，无愧于此类游戏的代表。



特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士 2

★★★☆☆ UCG 评分：25

PS3 トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士 2～ 日版 6 月 24 日
Gust 角色扮演 无对应周边 文：洛克



时隔一年，“《工作室》系列”的最新作再度与玩家见面，本作讲述炼金术师特特莉为了寻找母亲的下落，成为冒险者进行探险的故事。在游戏的流程中还介绍到了特特莉成为萝萝娜弟子的经过以及一些前作人物的去向，将游戏与前作联系起来。一个看似简单的寻母故事，在平淡中透着温馨，在欢笑中夹杂泪水，着实让人回味无穷。游戏在继承了前作中大受好评的一些要素后进行了大刀阔斧的改革，不仅在人物建模和背景的进化可谓是脱胎换骨，一些系列的传统也有了大胆改变。游戏中的时间计算方式与早期的《工作室》作品相同，包括素材采集和战斗在内都会消耗一定的时间，虽然游戏流程的时间被延长至五年，在时间的安排上却显得比前作





更加重要。本作所特有的冒险者系统采用的是点数制，只要达成记载在冒险者手册上的条件，即可获得冒险者点数，当点数达到一定值之后便能够提升等级，取得相应的奖励，五花八门的冒险者资格也让玩家在冒险过程中随时都有一个个目标为之奋斗。值得一提的是，本作还在难度上进行了调整，游戏平衡性也较前作合理了许多。在一番精心准备之后，使用强力道具挑战隐藏 BOSS，惊险却有必胜把握，将强大的敌人斩落马下的成就感也远非前作可比。在追加 DLC 中，厂商还为玩家准备了新的同伴：游戏中人气很高的翠翠姐以及前作角色库迪莉亚和伊克塞尔，这让玩家在多周目游戏时可以有全新的感受。

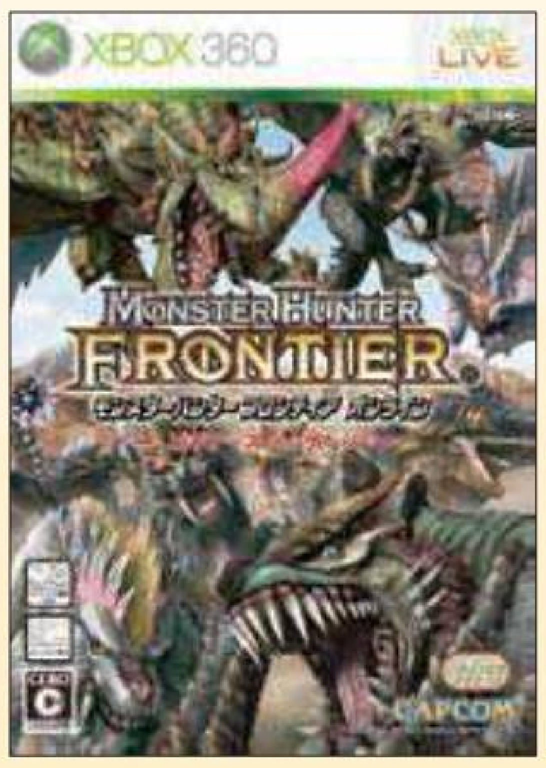


▶在战斗中只要满足特定条件就能发动非常实用的支援技能。

怪物猎人 边境 Online

★★★★☆ UCG 评分：－

X360 モンスターハンター フロンティア オンライン 日版 6 月 24 日
Capcom 动作 无对应周边 文：洛克



本作是 PC 平台的同名网络游戏的 X360 移植版，游戏以《怪物猎人 2 dos》为蓝本制作，在原作的基础上增加了新的狩猎地图和大量新怪，并引入了“团队对抗”、“32 人共同狩猎”、“竞技场 PK”、“HC 怪物”等众多新要素。游戏在最新的 9.0 版本中首次引入武器熟练度（SR）的概念，当玩家在游戏中的 HR 等级达到 500 后将获得第一本秘传书，取得相关武器的秘传书后，可以习得该武器的新技能——“天之技”，玩家可在家中的装备箱中自由切换武器的形态。而在 1 月 26 日的 10.0 更新中，游戏还会以《MHP3》中的新动作为基础，为十一种武器添加全新的动作。



SD 高达 扭蛋战争

★★★☆☆ UCG 评分：－

Wii SD ガンダム ガシャポンウォーズ 日版 6 月 24 日
NBGI 策略 无对应周边 文：奈落



本作是 05 年 NGC 上的经典作品《SD 高达 扭蛋战争》的移植版。游戏的特点是分为战斗和策略两部分。策略部分中，玩家可以选择自己喜欢的 MS 编成部队，每次导入电源时主地图都会随机出现也是本作的一大特征。包括宇宙和水下，地图总数也达到了惊异的 40 种以上。机体部分，游戏中收录了从初代《机动战士高达》到《机动战士高达 SEED DESTINY》为止的 TV 动画作品中登场的部分机体总数达到 150 台！动作部分，本作最大支持 3V3 战斗，机体的攻击手段分为“射击”、“格斗”、“打击”三种，这三种攻击方式相互克制，战斗时欢乐火爆又不失技巧。



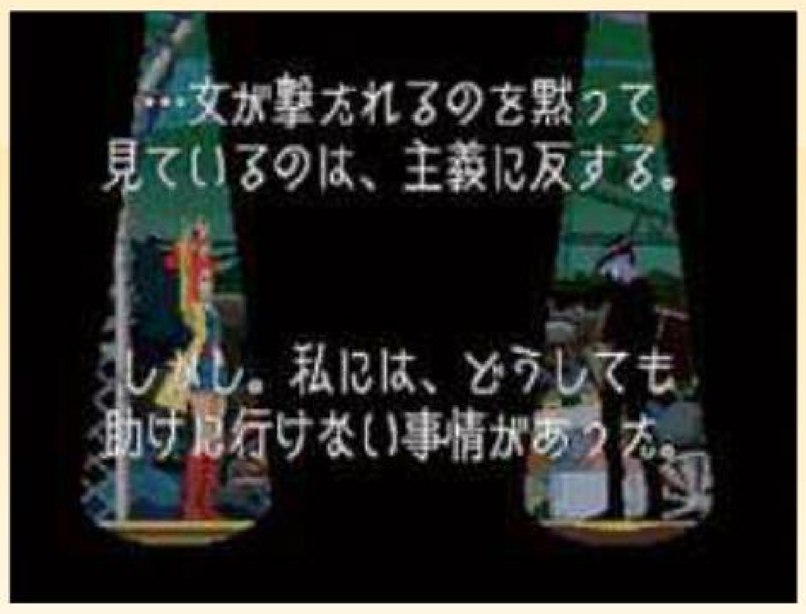
幽灵诡计

★★★★☆ UCG 评分：24

NDS ゴースト トリック 日版 6 月 24 日
Capcom 文字冒险 无对应周边 文：八重樱



由人气推理解谜游戏“《逆转》系列”之父指导制作的全新 AVG，同为推理类型的游戏，但系统却截然不同。玩家需要控制一名被夺走了生命和记忆的幽灵侦探，为寻找自己被杀的真相而运用“死者之力”不断回到死亡前 3 分钟，通过控制周围的事物来改变死亡的命运。游戏采用了独特的卡通动画风格，人物形象塑造鲜明，令人过目难忘。解谜的难度同样不容小看，尤其是到了后期更需要充分把握每一个转瞬即逝的机会才能扭转乾坤，极具挑战性。不过即便是解谜失败也不存在 GAME OVER 的设定，只要重新回到 3 分钟前再次挑战即可，是非常体贴的设定。



心跳回忆 Girl's Side 3rd Story

★★☆☆☆ UCG 评分：－

NDS ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story 日版 6 月 24 日
Konami 模拟育成 无对应周边 文：八重樱



本作是 Konami 的女性向游戏黄金品牌《心跳回忆 Girl's Side》的第三部作品，同前几作一样，玩家依然是在校园中与各位帅哥谈恋爱，本作的最大特征是玩家可以同时周旋于两位男生之间，体验“三角关系”所带来的幸福与矛盾感，而且也取消了为玩家诟病的情敌设定，令恋爱变得更为纯粹，这些改变无疑是最令女性玩家们着迷的，也体现出了恋爱游戏的最大乐趣所在。本作在细节设计上做得也相当亲和女性玩家的品味，特别是男生们的服装种类众多，能让玩家依照个人品味去打扮心爱的角色，甚至能逐渐扭转角色的审美，丰富的育成元素让人欲罢不能。



Love Plus+

★★★★☆ UCG 评分：24

NDS | Love Plus+ | Konami | 模拟育成 | 无对应周边 | 日版 | 6月24日 | 文：九兵卫



《Love Plus+》是一款互动恋爱养成游戏，利用NDS的触摸屏以及麦克风，玩家可以和虚拟的女友进行简单的语言交流与肢体接触，甚至还可以玩一些简单的小游戏。另外不同于传统恋爱游戏的是，本作的流程分为“朋友”与“恋人”两个模式，提升女孩好感度并达成告白的“朋友模式”只是前奏，与女孩确定恋人关系后才是游戏真正的开始。“恋人模式”有实时模式与省略模式两种玩法，实时模式与NDS内设的真实时间同步，每天都会随机触发不同的事件，而当遇到特殊的日子，玩家与女友之间还将有特别的剧情发生。相比一年前推出的前作，《Love Plus+》的最大卖点在于游戏加入了和女友前往热海度假的旅行事件，热海旅





行每个季节都可以触发一次，每次总共两天一夜，全程以实时模式进行，中途不能切换省略模式，不能选择指令、短信或者电话。满足特定的条件，在旅行中几乎每小时都会有特殊的时间发生，这些事件对应主菜单“旅の思い出ギャラリー”的收集要素。整个旅行中最令人心动的部分是到了凌晨12点，玩家可以陪在女友的身边通过触摸对方手部或者头部来提升好感，好感度提升到一定程度就会触发剧情，直到女友安静地入睡。本作的通信部分比前作更加强大，增加了全新的名片以及扭蛋收集系统，除了初始的角色扭蛋，其余大部分都要通过日本店头的DS Station下载或者与好友交换名片才能获得。

▶在热海旅行的夜晚，玩家可以感受与女友同眠细语的甜蜜。



我的暑假 携带版2 谜语姐妹与沉船的秘密

★★★★☆ UCG 评分：24

PSP | ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密! | SCE | 动作冒险 | 无对应周边 | 日版 | 6月24日 | 文：八重樱



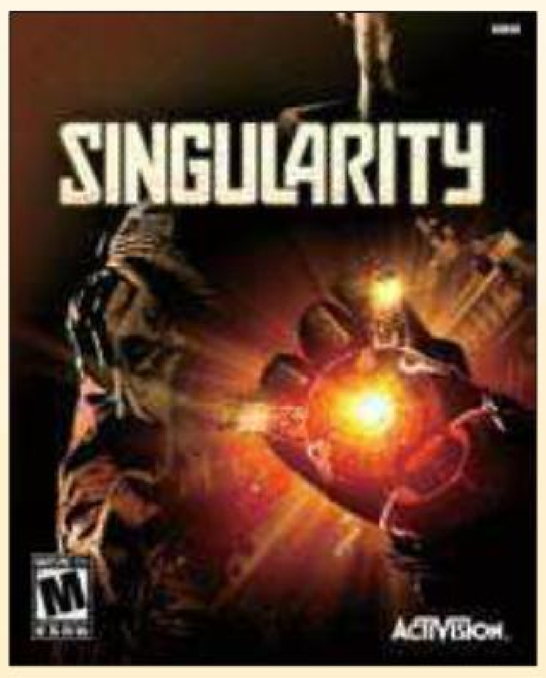
本作是2002年发售的PS2游戏《我的暑假2 海之冒险篇》的PSP重制版，以昭和50年的日本伊豆为舞台，描绘了一位少年平淡却充实的暑假生活。本作并不是靠着复杂曲折的剧情来吸引玩家，而是走的日常生活路线，潜入海底探索巨大沉船的秘密、捕捉昆虫制作标本、为年轻的新人小说家提供各种写作题材、挑战谜语姐妹给出的趣味问题、以及以绘画日记的形式记录每一天的活动，虽然简单但并不缺乏乐趣。本作非常适合那些不擅长高难度游戏、或是每天可用来游戏的时间较少的普通玩家，令人忍不住去怀念少年时美好的暑假时光。



奇异之旅

★★★☆☆ UCG 评分：－

PS3/X360 | Singularity | Activision Blizzard | 主视角射击 | 无对应周边 | 美版 | 6月25日 | 文：星夜



游戏讲述空军飞行员Nate在某个神秘小岛执行任务时，因为不明原因而坠落，来到了60年前因实验意外而焚毁的前苏联某工厂。由于岛上存在“99号元素”，因此存在时空穿梭和生物变异现象。玩家将会在1950年和2010年之间穿梭，并通过“时空操纵设备”（TMD）改变目标的时空状态，比如朝着1950年的敌兵发射，对方将变成60年后的老年模样或者直接变成骷髅。而在2010年时可以让坏掉的控制面板恢复成60年前的崭新模样。改编物体的时空状态成为战斗与解谜的关键，TMD本身也有类似于引力枪的“隔空取物”功能，而且还有多种与时空有关的武器和道具可使用。



七月 JULY

7月3日 NBGI举办《偶像大师》诞生5周年纪念活动，正式公布了仍将由X360独占的《偶像大师2》。

7月5日 索尼宣布从7月29日开始在日本推出160GB和320GB新版超薄PS3。

7月6日 美国娱乐软件协会公布了2010年E3“游戏批评家大奖”评选结果，获得最高荣誉的是任天堂3DS掌机，游戏方面的最大赢家是id Software的《狂暴》。

7月7日 《华尔街日报》报道，上个财年Xbox LIVE的收入可能超过了12亿美元，已经成为微软娱乐设备部的主要利润来源。

7月9日 育碧表示未来其所有高端游戏都将支持3D立体成像模式。

7月13日 内置4GB存储空间的新型X360 Arcade版通过亚马逊德国分站曝光，并开始接受预订。

7月13日 可靠消息称，由于《尼尔》销量惨淡，而且之前几款作品也表现不佳，开发商Cavia即将关门大吉。

7月15日 虽然《荒野大救赎》表现惊人，其开发商Rockstar圣地亚哥工作室却被裁员40人，Take-Two声称这是大作项目完成后正常的人事变动。

7月20日 微软正式公布了售价200美元的新款Arcade版X360，同时还公布了一款将于11月发售的Arcade版X360的Kinect套装，定价300美元。



7月22日 美国影响力最大的ACG展会Comic-Con开展，Capcom在本届展会中表现活跃，公开了《街头霸王对铁拳》和《铁拳对街头霸王》。



7月29日 索尼宣布在连续两年的亏损之后，本财年第一季度终于实现盈利，PS3是扭亏为盈的重要功臣。

7月29日 任天堂处境继续恶化，第一财季出现5年来的首次亏损，亏损额高达252亿日元。

7月29日 Capcom宣布第一财季利润暴跌90%，目前Capcom正准备提高开发效率，增加每年的大作数量。

纱迦2010年度十佳游戏

◆永恒的尽头
◆战神III
◆白骑士物语 光与暗的觉醒
◆银河战士 另一个 M
◆光环 致远星
◆丧尸围城 2
◆使命召唤 黑暗行动
◆舞蹈中心
◆超级大金刚 回归
◆高达无双 3



年度感言 65629 点成就 +《白骑士物语 光与暗的觉醒》400 小时游戏记录，这便是我 2010 年游戏生活的真实写照。今年认真打过的 PSP 游戏和 NDS 游戏加起来还不到 5 个，不是不喜欢，而是没时间。PS3 和 Wii 上也落下了不少好游戏没打，譬如《暴雨》、《战国 BASARA 3》，寒假还有其他工作要搞，估计就变成遗憾了。最高兴的事情是在某编委的帮助下认识了不少 X360 高打，没有他们的帮助，今年不可能豪取 6 万成就。通过他们才了解到国内也是有很多坚持正版的软饭，大家平时或交换游戏或凑钱买正版，天天上 Xbox LIVE 搦战，其乐无穷啊！

华丽一族

★★☆☆☆ UCG 评分：－

PSP | 攘ヤヵ哉、我ガ一族 | 日版 | 7月1日
IDEA FACTORY | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：奈落



以日本太正时代为舞台的女性向恋爱文字冒险游戏。玩家将化身日本当时的大财阀宫之杜家的女仆少女，与宫之杜家的六兄弟之间发生横各种妙趣横生、跌宕起伏的恋爱故事。游戏的一大特色是对话时屏幕上将显示大幅的人物写真，平时冒险部分操纵 Q 版的自己移动。游戏要在每周六晚上设定下一周的行动，设定的行动会影响到各种参数，甚至每个月会有一次女仆资格考评，如果不合格的话，就不能继续工作，更不能与心仪的少爷见面了。在收集要素方面，游戏中接受各个角色的委托，完成后会获得道具来装饰自己的房间。包括各种艺术品和小说、插画在内，本作的物品收集是一大乐趣。



闪电十一人 3 世界的挑战 火花・爆破

★★★★☆ UCG 评分：23

NDS | イナズマイレブン 3 世界への挑战！！ | 日版 | 7月1日
Level-5 | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



时隔一年之久，超次元足球游戏《闪电十一人》再次和大家见面，和前作的《火焰》、《冰雪》一样，本作同样分为《火花》和《爆破》两个版本发售，两个版本除了可获得的隐藏必杀技和可收集的球员各有不同外，在游戏通关后供玩家挑战的隐藏队伍也各有区别。其中《火花》版的队伍是拥有天空之力的天使队，而《爆破》对应的则是恶魔队。游戏在剧情上紧接之前两部作品，讲述雷门中学成功粉碎 Alien 学园野心的几月后，元堂守率领雷门中学与日本各地的强豪组成的“闪电日本队”参加青少年世界杯的故事。本作虽是体育题材的作品，但游戏却是以角色扮演方式来进行的，玩家能够在世界各地自由活动，除了发展主线剧情外，还能搜集各地的球员来强化自己的球队。球员能够通过比赛和训练提升等级并习得新的必杀技，华丽的必杀技演出效果也是游戏的另一大卖点。由于本作使用了 4gb 的大容量，游戏的过场动画、角色必杀技和登场球员数量相比之前作品有着质的飞跃。并在前作的基础上加入了“必杀阵型”和“连锁射门”两个全新要素，比赛中只要满足一定条件就可以使用能轻易扭转局势的必杀战术。游戏的地图移动方式与普通角色扮演游戏没有多大区别，但是比赛时却要使用触控笔点击下屏操作，玩家只需在下屏划出几道简单的轨迹就能控制球员跑位，简单的操作即使是不懂足球游戏的新手也能轻松掌握。







▶本作通关后的隐藏要素极为丰富，宝箱战、隐藏球员等内容需要玩家花费大量时间才能完成。

苍翼默示录 连续变幻

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3/X360 | ブレイブルー コンティニュアムシフト | 日版 | 7月1日
Arc System Works | 格斗 | 无对应周边 | 文：九兵卫



《苍翼默示录》是由“《罪恶装备》系列”的制作团队推出的一款原创新作，也是近两年日本街机厅内人气蹿升最快的 2D 格斗游戏。华丽的画面特效以及爽快的连段是本作的最大特色，而每个角色自成一派的打法以及特殊系统也令玩家沉迷不已。家用机版第二作移植自 2009 年冬季稼动的街机版，收录了新角色 Hazama 和 Tsubaki，同时还加入了家用机版的原创新角色——μ－12。和前作一样，本作最吸引 FANS 的莫过于庞大的故事模式，该模式下每个角色都有一个单独的剧本以及三个不同的结局，全部完成后可以开启隐藏的真结局。除了原创的故事模式，本作还新加了 PSP 版中备受好评的军团模式以及方便初心者熟悉游戏系统的教学模式，全新的挑战模式则是要求达成所有角色的指定连段，适合玩家巩固基本功。在系统方面，游戏引入了新的破防系统以及 Fatal Counter，立回策略的研究空间非常高，加之大部分人物的招式与性能都进行了较大幅度的调整，所以即便是系列的老玩家也有必要重新开始练习。除此之外，家用机版（港版）还对应官方中文，所有剧情与系统介绍均配有全程中文字幕。游戏发售后，Acr System Works 还先后公布了三名 DLC 新角色，而这三名角色恰恰又是续作中预定追加的新人物，与街机版最新作《苍翼默示录 连续变幻 II》实现了完美过渡，对玩家来说是非常贴心的设定。







▶新加入的连段挑战模式非常贴心，手把手教会玩家最基础和最实用的连段。

冬宫II DS

★★☆☆☆ UCG 评分：－

NDS | エルミナージュII DS Remix ～双生の女神と运命の大地～ | 日版 | 7月1日
Starfish SD | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：奈落



本作移植自2009年发售的PSP同名作品，探险队伍由6人编成，以第一人称视点在3D迷宫中探索，是典型的“《巫术》类”游戏。玩家将扮演一名勇者收集八大神具对抗上古邪灵，守护女神菲奥娜和整个世界。每层迷宫都是一个20X20的棋格，玩家在这里一边战斗，一边收集宝物。本作的战斗非常硬派而具有深度，借由丰富的道具合成、冶炼系统和总共16种类各色职业搭配，铸就了本作看似朴素却可玩性极高的系统。冒险者可以前往的地点包括酒场、宿屋、商店和迷宫在内一共10几处，场景丰富。本作在同类游戏中素质一流，但是过高的难度往往将初心者拒之门外。



太鼓之达人 DS 妖怪大决战

★★★☆☆ UCG 评分：24

NDS | 太鼓の达人 DS ドロロン！ヨーカイ大决战！！ | 日版 | 7月1日
NBGI | 音乐 | 无对应周边 | 文：九兵卫



本作是NDS版《太鼓之达人》第三作，演奏部分并无太大改变，而曲目则加入了初音《メルト》等众多时下热门的新歌，总数达到了60多首。如果玩家拥有两支触控笔，敲击触控屏游玩本作就能轻松找到敲鼓的感觉。本作副标题中的“妖怪大决战”指的是游戏里原创的RPG模式，该模式共分八大章，每章都有完整的剧情和BOSS战。和普通的角色扮演游戏一样，本作也有防具概念，攻击力与太鼓的音色有关。玩家进入大地图以踩地雷的方式遇敌，战斗的过程和普通的演奏并无区别。除了主线冒险，该模式下甚至还有数量众多的分支任务以及通关后的竞技场挑战，耐玩度非常之高。



数码宝贝 遗失的进化

★★★☆☆ UCG 评分：－

NDS | デジモンストーリー ロストエボリューション | 日版 | 7月1日
NBGI | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：八重樱



本作是“《数码宝贝》系列”的第三部作品，依然是以数字世界为舞台，与各种各样的数码宝贝们一起展开冒险的RPG。这次的故事讲述的是数码宝贝突然无法继续进化下去，主角们只能通过不断战斗帮助数码宝贝们寻找回遗失的进化。游戏中总计会有超过300种数码宝贝们登场，玩家可以利用育成系统培养出最适合自己的数码宝贝，或是利用退化设定令数码宝贝成长为别的形态。联机也是本作的特色之一，玩家可以相互交换彼此的数码宝贝，令他们繁衍出新的小生命，或是一决高下，玩法丰富多彩，非常令人沉迷。



除暴战警 2

★★★☆☆ UCG 评分：21

X360 | Crackdown 2 | 美版 | 7月6日
Microsoft | 动作射击 | 无对应周边 | 文：铃



《除暴战警2》提供给了玩家一个自由开放的游戏舞台，作为一名特工，玩家需要和城市各处的变异生物作战，开启防御系统将它们消灭，这期间还要应付趁火打劫的暴徒们。高自由度带给玩家的是更丰富的选择，玩家可以完全无视主线任务去完成分支任务、搜集物品、甚至闲逛。本作的收集要素丰富，散落在城市各处的珠宝令有收集爱好的玩家大呼过瘾，有些珠宝还会自己逃跑，玩家必须想办法追上它们。多人模式依旧耐玩，前作中的死亡竞赛、组队战等经典模式得到保留，玩家能够在线上与其他玩家进行合作或对抗，在城市的公路上奔驰。如果本作的变化能再多一些，游戏的表现会更加出色。



白骑士物语 光与暗的觉醒

★★★☆☆ UCG 评分：25

PS3 | 白骑士物语 －光と暗の觉醒－ | 日版 | 7月8日
Level－5 | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：纱迦



2008年末，Level－5为PS3玩家带来了一款注重联机的角色扮演游戏——《白骑士物语 古之鼓动》。尽管游戏存在很多缺点，但其免费的在线模式让很多玩家都沉迷其中，很多人的游戏时间都超过了1000小时。

《白骑士物语 光与暗的觉醒》从名义上来说是续作，但游戏实际上也包括了前作的所有内容，没接触过前作的人也可以从头开始。不过游戏系统改进了很多，特别是游戏速度比过去快了很多。本作的在线模式支持6人联机做任务，通过反复讨伐怪物来获得素材打造新装备。由于前作珍稀素材的掉落几率太低，这次Level－5大幅提升了掉落几率，极大地缩短了游戏时间。而游戏登场的装备和任务也比前作多了很多，让得玩家的选择更丰富。





本作最激动人心的改进就是加入了自创角色的变身系统。玩家不但可以通过变身骑士来应付强敌，而且能够对自己的骑士进行种种细致的设定，让玩家又多了新的努力方向。游戏还加入了住民依赖、赏金首、鉴定武具等多种新要素，让游戏内容更加丰富。但游戏早期鉴定武具入手简单且性能强劲，极大地破坏了游戏的平衡性，好在后来有所改善。

Level－5在前作时坚持了一年多的更新，而本作到目前为止也一直都有更新，更新内容包括系统修正、消除BUG、增加新任务和新装备等等，并预定今年春天还有大幅更新。现在入手也为时不晚。

▶和朋友们一起作战才是本作的最大乐趣，白金神马的都是浮云！



牧场物语 双子村落

★★★☆☆ UCG 评分：19

NDS | 牧场物语 ふたごの村 | 日版 | 7月8日
MMV | 模拟经营 | 无对应周边 | 文：纱迦



《牧场物语》年年出，代代都有新看点。这回《双子村落》的特色在于玩家能够在两个完全不同的村子里度过牧场生活。这两个村子分别是具有典型欧式风格的蓝铃村，以及充满日本和风感觉的此花村，两个村子一个以畜牧业为主，另一个以种植业为主。因为有两个村子的缘故，这回登场的动植物均大幅提升，除了猫头鹰、蜜蜂之外，就连南美羊驼都可以饲养。全新的田亩系统允许玩家在草地上自由耕作，并可以做出特别形状的田地，除此之外的新要素还包括搬家、依赖请求、水车、养鱼等等。本作也支持 Wi-Fi 联机，可以籍此来和朋友交换道具或到牧场里玩耍。



Wii 聚会

★★★☆☆ UCG 评分：22

Wii | Wii Party | 日版 | 7月8日
Nintendo | 益智 | 无对应周边 | 文：八重樱



既然名为《Wii 聚会》，自然是一款以多人共同娱乐为目的的休闲游戏。游戏以玩家的 Mii 形象作为主角，收录了 80 多种迷你游戏，最多可支持 4 人一起娱乐，不需要花费过多心思就能让玩家的客厅变成欢乐的海洋。考虑到受众群面，游戏中并没有太强的竞争元素，大多都是以合作模式为主，操作也相对简单便捷，不但娱乐性强，而且还能培养小朋友的合作精神，甚至也能让父母与自己一起同乐，可谓是一举多得。每个玩家都应在家中常备一张《Wii 聚会》，尽管可能你平时会把它放入机器中的机会很少，但在节假日亲朋好友来串门时，它就会发挥出莫大的功效。



勇者斗恶龙 怪物战斗之路 胜利

★★☆☆☆ UCG 评分：—

Wii | ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー | 日版 | 7月15日
Square Enix | 卡片 | 无对应周边 | 文：九兵卫



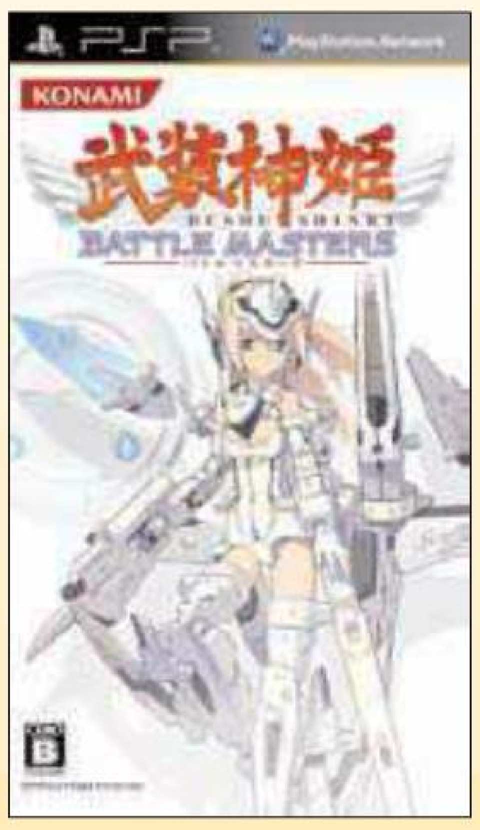
《勇者斗恶龙 怪物战斗之路 胜利》是街机卡片战斗游戏《勇者斗恶龙 怪物战斗之路 2 传奇》的移植版。游戏中玩家可以收集来自“《勇者斗恶龙》系列”人气怪物的卡片，组成怪物小队来挑战阻挡玩家去路的敌人。本作收录多达 200 多种怪物，“怪兽卡”、“特别卡”、“装备卡”这三大类囊括了共 800 多张卡片。游戏除了继承街机版内容外还加入了 Wii 版原创的“大赛模式”，玩家可以建立自己的角色在龙神町中与形形色色的居民进行卡片对战，磨练对战技巧的同时收集怪物卡片挑战官方大赛。本作甚至还可以和街机版联动，玩家能够将街机版中取得的卡片拿到 Wii 版使用。



武装神姬 战斗大师

★★★☆☆ UCG 评分：—

PSP | 武装神姫 バトルマスターズ | 日版 | 7月15日
Konami | 动作 | 无对应周边 | 文：洛克



以模型和 PC 游戏联动而知名的“《武装神姬》系列”这次把它独特的世界观和形象鲜明的角色带到 PSP 平台上。本作以 3D 对战格斗为主要进行方式，并且加入神姬交流、自定义神姬外观、收集多种武器装甲等要素，玩家在游戏中可以自由搭配出属于自己的神姬。游戏的对战模式得到全面强化，不但收录了经典的 1V1 模式，也有适合挑战的 2V2 甚至 1V2、1V3 模式。利用无线联机功能还能和好友之间展开最多 4 人联机的激烈对战。虽然本作是一款对战游戏，但操作方式并不复杂，无论你是 3D 对战的爱好者还是对拿着武器扫射的萝莉们有所偏好，相信都能在这款游戏中得到满足！



火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄

★★★★☆ UCG 评分：24

NDS | ファイアーエムブレム 新・纹章の谜 ~光と影の英雄~ | 日版 | 7月15日
Nintendo | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：奈落



时值“《火焰之纹章》系列”20 周年，NDS 平台的第二作依然是复刻版。本作对 SFC 版《纹章之谜》的下半部进行了重制，重新演绎了阿卡内亚大陆上波澜壮阔的“英雄战争”。相较于惹人诟病的《新・暗黑龙与光之剑》，《新・纹章之谜》在各个方面都体现了系列应有的水准。首次在系列中引入的原创角色是最大卖点，玩家可以自由设定角色的名字、性别、外貌、兵种等，并以此作为自己的分身参加战斗，大大增强了游戏时的代入感。原创角色的意义不仅仅是通过成长加成带给玩家一位强力的角色，围绕他 / 她的新增剧情也展现了一段战争背后的故事。这些内容都分散在前日篇以及各个外传中，不会对原作剧情产生喧宾夺主的影响。同伴间支援对话系统





的重新出现让角色们的形象更加丰满，另外值得一提的是外传进入条件不再是“死人”，这也让系列的粉丝备感欣慰。5 种难度的设定以及“不死人模式”的引入是向新玩家们抛出的橄榄枝，而最高难度下堪称“变态”的关卡也能够让核心玩家尝到挑战的乐趣。前作中备受争议的“兵种变更”系统能让角色们自由地平行变换兵种，虽然对人物个性有一定影响，但是其与“武器炼成”系统的价值在高难度下方能体现。本作还收录了 SFC 卫星版的“阿卡内亚战记”并加入了评分系统，纪念意义和挑战价值并存。游戏发售后还通过 Wi-Fi 追加了 3 个下载关卡，对于一款复刻作品来说，诚意十足！

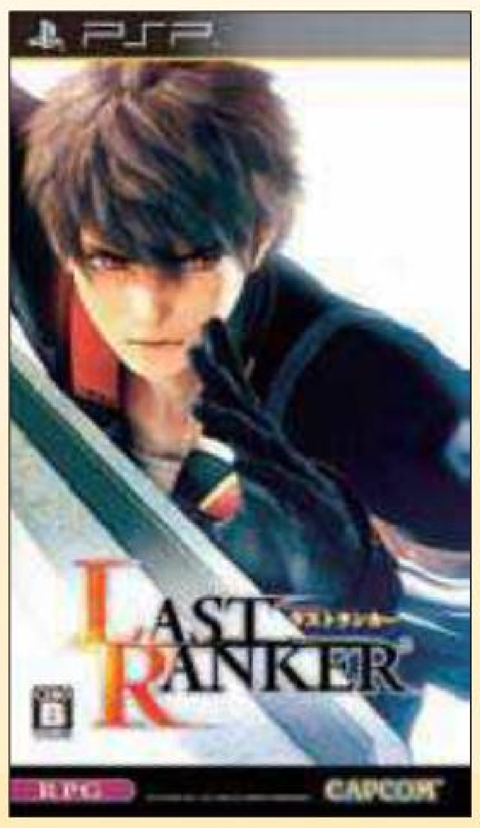


▶游戏的高难度让人又爱又恨。

最后的战士

★★★☆☆ UCG 评分：22

PSP | ラストランカー | 日版 | 7月15日
Capcom | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是 Capcom 集结了下村阳子、新纳一哉、吉川达哉等知名制作人联手打造的一款角色扮演游戏，游戏讲述游牧民族坎塔雷亚的青年吉格为了成为世界上最强的战士而开始冒险的故事。本作的战斗采用 DBB（指令系统）系统和实时进行的 ATB 系统，PSP 的按键分别对应不同指令，使用指令会消耗一定量的 SP 值，在战斗中玩家需要根据当前局势选择适当的指令发动攻击，稍有不慎就会被敌人抢占先机。游戏以任务方式进行，主人公所属的战候机构巴扎尔塔会提供丰富的任务供玩家挑战。随着完成任务数量增加，玩家的战士排名和任务的难度也会随之上升。



火影忍者 疾风传 羁绊旋风

★★★☆☆ UCG 评分：－

PSP | NARUTO －ナルト－ 疾风传 キズナドライブ | 日版 | 7月15日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：洛克



《火影忍者》算是今年被改编成游戏最多的一部动漫作品，和其他几款《火影》游戏不同，本作大胆采用了完全原创的剧情，讲述本该封印在鸣人体内的九尾妖狐却不知为何出现在“梦隐之里”中大肆破坏。为了追查事情的真相，由卡卡西率领的第七班决定前往梦隐之里一探究竟。游戏的最大特色就是首次引入了原作漫画中的“四人小队”概念，玩家可以根据自己的喜好将 4 名角色编制成一个小队，游戏中的角色分为攻击型、支援型、回复型等各种类型，玩家只有灵活发挥各队员的长处，利用地形、道具与忍术才能顺利击倒敌人。游戏支持 4 人联机，可以与好友一起组成小队，分享游戏的乐趣。



妖精之尾 激斗！魔导士决战

★★☆☆☆ UCG 评分：－

NDS | TV アニメ フェアリーテイル 激斗！魔导士决战 | 日版 | 7月22日
Square Enix | 格斗 | 无对应周边 | 文：八重樱



连载于《周刊少年 MAGAZINE》上的超人气漫画作品《妖精之尾》终于登陆了 NDS 平台，推出了本作的首部格斗游戏。作为一款动漫改编游戏，本作的主要受众群自然是原作的粉丝们，故事基本还原了漫画和动画中的桥段，让玩家一边与劲敌较量一边再度回味剧情的乐趣。游戏的操作被设计成面向新手玩家的简单模式，不需要输入复杂的操作指令就能释放强力必杀技，此外在恰当的时机使用魔法的话更可以扭转不利战局。完成特定条件后还能入手魔术奖牌，魔术奖牌数量超过 200 余种，玩家可以用它们来创建特殊角色和魔法能力。



电车 GO 特别篇 昭和山手线

★★☆☆☆ UCG 评分：－

NDS | 电车で GO！特别编 ～复活！昭和の山手线～ | 日版 | 7月22日
Square Enix | 模拟 | 无对应周边 | 文：九兵卫



本作是经典电车模拟驾驶游戏“《电车 GO》系列”的最新作，也是官方为纪念日本“山手线命名 100 周年”而特别推出的一款特别篇。游戏中玩家可以通过 NDS 主机的触控屏操作电车，沿途的所有车辆与场景也全部为 3D 建模，除历代山手线车辆之外，还收录包括最新的 E231 系列在内的新车辆，令驾驶的过程充满乐趣。本作最不可错过的部分是原创的“昭和模式”，该模式将昭和 30 年代～ 50 年代的山手线风景重新呈现在玩家们面前，不仅所有电车以及沿途场景都参照了当年的风格，该模式还提供和山手线相关的问答“山手线检定”以及“昭和写真收集”等内容让玩家们体验。



影之塔

★★★☆☆ UCG 评分：24

Wii | 影の塔 | 日版 | 7月22日
Hudson | 动作冒险 | 无对应周边 | 文：奈落



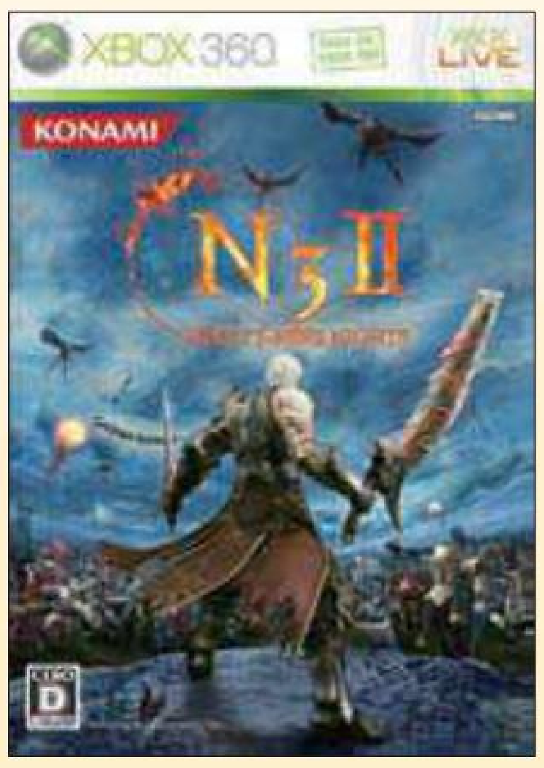
本作是由 Hudson 打造的创意型动作冒险游戏。流程中处处能感受到求新求变的有趣玩法。玩家控制的主角是一名少年的影子，为了夺回自己的身体他要不断往塔的顶尖爬。关卡中道路的寻找和形成是关键。作为影子的主角所处的平台也是建筑物的影子，玩家要应用各种机关改变建筑物的投影角度，从而推进向前的道路，非常考验空间思维能力。全部 90 个记忆碎片的收集难度不低，而整个流程也只有十几个小时，节奏感非常好。古旧感十足的黄绿色调和充满静谧孤独感的画面表现很容易令人联想到《ICO》。可能是故意突出安静空灵的感觉，整个游戏的背景音乐寥寥无几。



九十九夜 II

★★☆☆☆ UCG 评分：18

X360 | NINETY-NINE NIGHTS Ⅱ | 美版 | 7月22日
Konami | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



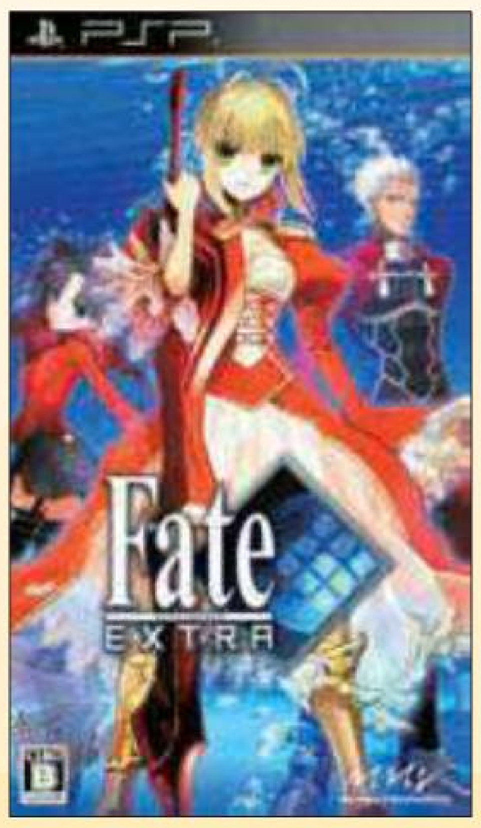
《九十九夜》在 X360 初期曾经以令人惊异的同屏人数震撼过不少玩家，但游戏素质实在无法令人恭维。2 代吸引教训，在游戏性方面增加了很多。游戏只能使用 5 名角色，比 1 代还少，每个角色的招式完全不同，故事也不一样。游戏引入了武器、特技的设定，而且非常重要，通过适当的组合可以极大降低游戏难度。和 1 代相比本作的画面和手感都出色了不少，血腥效果也大大加强（不过在日版机上无法开启血腥效果），这令游戏乐趣间接提升。游戏还加入了在线联机要素，并可以借此拿到究极的武器。不过游戏的流程短且无趣，隐藏要素也不算丰富，打久了就觉得枯燥。



Fate/ 新章

★★☆☆☆ UCG 评分：21

PSP｜フェイト／エクストラ｜日版｜7 月 22 日
MMV｜角色扮演｜无对应周边｜文：脆薯条



严格来说，这是一款充满各种收集要素的文字冒险游戏，其战斗部分以“猜拳”为主，系统设计上没有过多的花样，只要摸清楚敌人的行动规律，然后使用逐一克制的招式即可轻松获胜。另外非常诧异的一点就是游戏的人设不是由负责动画的武内崇担当，一时很难让人接受，作为一款 FANS 向游戏来说，原本的卖点却成了缺点之一。但作为系列中的第一款 RPG，原作中的各种设定都完美还原，而且主线流程中包含了大量分支路线。原创的世界观与新的英灵自然也就成了游戏中的亮点，另外动画中的各种必杀镜头也表现到位。总体来说是一款令人感觉到中规中矩的 FANS 向游戏。



皇牌空战 X2 联合突击

★★★☆☆ UCG 评分：25

PSP｜エースコンバット X2 ジョイントアサルト｜日版｜7 月 22 日
NBGI｜射击｜无对应周边｜文：脆薯条



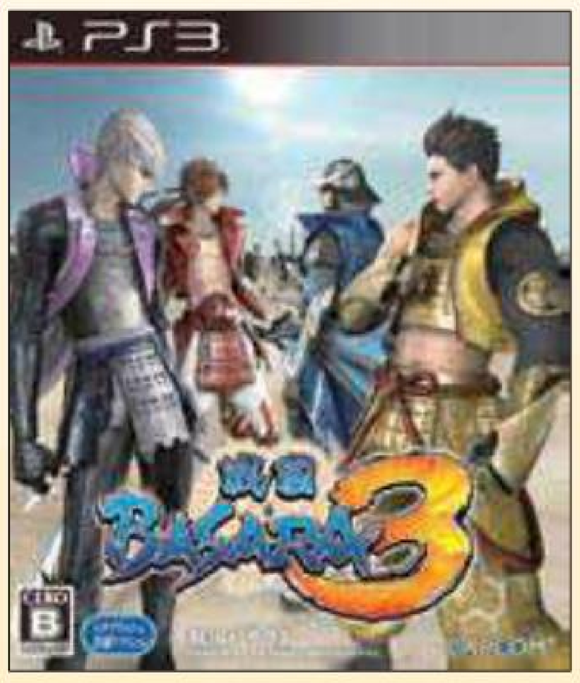
作为 PSP 平台上的第二款《皇牌空战》，相比第一作画面提升十分有限，不过《联合突击》在飞机数量、任务种类、流程长度、联机任务等等各方面都有质的提升。游戏整体系统几乎没有什么变化，老玩家可以轻松上手，入门简易操作让新玩家也可以快速融入游戏，Enhanced Combat View 等小系统的加入让本作的空战表现更加火爆刺激，联机模式的大幅度加强更是充分保证了游戏的可玩时间，最大支持 8 人的联机对战恐怕在 PSP 上是十分罕见的。系列以往优秀的剧情和音乐在 PSP 上同样表现突出，而以真实世界为背景的故事给老玩家们带来了不少新鲜感。



战国 BASARA 3

★★★★☆ UCG 评分：26

PS3/Wii｜战国 BASARA 3｜日版｜7 月 29 日
Capcom｜动作｜无对应周边｜文：胜负师



本作是罕见的 PS3 和 Wii 跨平台游戏，也是该系列历史上销售速度最快、销量最高的作品。由于本作原本是基于 Wii 平台开发的，在画面方面 Wii 版的表现相当不俗，但 PS3 版的效果不够次世代，场景细节和人物建模都只能算是差强人意。不过游戏明显的不足之处也就只有这一点，其他方面在一骑当千型游戏中都表现得相当出色。本作的可使用角色不多，只有 16 人，而且系列第一次出场的全新角色也占了六席，可以说在人物方面进行了全面洗牌和大换血。但这 16 个角色有着完全独立的流派，用起来绝无重复之感，像石田三成、德川家康、杂贺孙市等个性化新角色也取得了极高的人气。在此类游戏十分重要的招式设计方面，本作表现得异常出众，其华丽





度与想像力在无双类游戏中可谓首屈一指。而且本作可同时装备四种固有技和一种固有奥义，加上按键长按、连打以及招式之间的相互取消，可以产生极为丰富的变化。另外，上百种功能各异的装备通过特定的组合，也可以让部分角色甚至是某一个招式变得异常强大，战术打法不拘一格，深入研究可谓乐趣无穷。游戏的模式精简到最少，但每个角色的故事模式均设有多路线、多结局，因此并不单薄。本作中共有 38 个关卡，和无双类游戏一样，上百小时的征程之后难免感觉重复。好在除了系列传统的“特别恩赏”之外，关卡中还有新增的隐藏要素通缉犯，100 个同伴的收集也会让玩家乐此不疲。



▶热血、华丽、搞笑、爽快……不同风格的招式总能给玩家惊喜。

强袭魔女 白银之翼

★★☆☆☆ UCG 评分：－

X360｜ストライクウィッチーズ 白银の翼｜日版｜7 月 29 日
Cyberfront｜射击｜无对应周边｜文：九兵卫



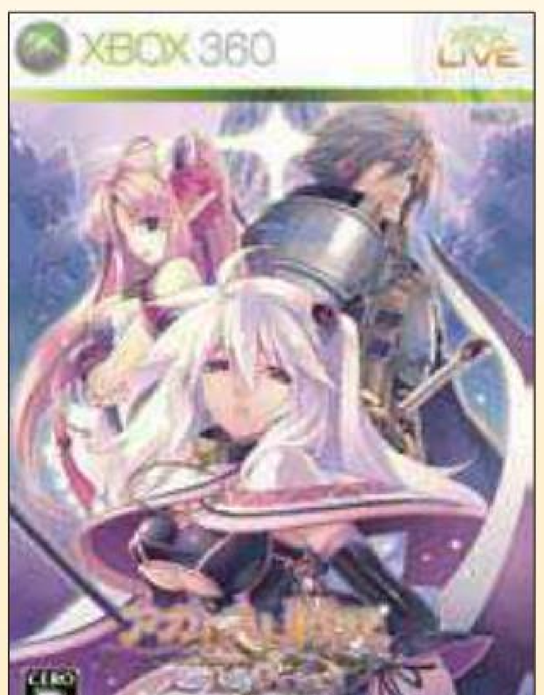
本作取材自热门 TV 动画《强袭魔女》，游戏全程以动画原班声优阵容配音。虽然为动漫改编，但初次登陆次世代家用机的本作却摒弃了以文字为主的单调玩法，转而采用更能表现原作风格的射击游戏类型。游戏中包括三个主要模式——街机模式、故事模式以及练习模式，同时支持 Live 对战和排名。故事模式共有 4 个编队，每个都有不同的故事。根据玩家游戏的选择不同，游戏也会迎来不同的结局；街机模式则需要从 11 名魔女中选出三人组成小队，分别安排队长和队员。由于每个角色的射击方式与特技有很大区别，所以不同的组合与阵型搭配令游戏的玩法更加有趣。



阿加雷斯特战记 ZERO 拂晓之战

★★☆☆☆ UCG 评分：－

X360｜アガレスト战记 ZERO Dawn of War｜日版｜7 月 29 日
Compile Heart｜策略角色扮演｜无对应周边｜文：洛克



游戏最大的魅力就是精美的人设，作为“《阿加雷斯特战记》系列”的新作，游戏的战略要素相比前作有显著加强。故事讲述主角在拯救遭到魔物袭击的少女时由于实力不足被打倒，而阴错阳差地签订了“魂之契约”，展开了一场持续了千年的战争。本作共分为两个部分，其中前两个世代讲述的是发生在前作 1000 年前的事件，是本作的新增剧情。后五个世代则完全保留了前作的内容，让初次接触游戏的玩家也能了解到之前的故事。系统方面继承了之前作品中所有的优点，而且又加入了许多新的设定，对玩家的关怀简直到了无微不至的地步。不过游戏的节奏相对较慢，算是一个小小的不足。



重装机兵 3

★★★☆☆ UCG 评分：23

NDS　メタルマックス３　日版　7月29日
角川 Games　角色扮演　无对应周边　文：洛克



不知有多少玩家还记得那个开着战车在荒野上展开冒险的 RPG 游戏？时隔 17 年之久，“《重装机兵》系列”终于在 NDS 平台上推出它的正统续作，游戏继承了系列一贯的传统。丰富的分支任务、战车收集要素并辅以职业系统让玩家重拾多年前的那份感动。而本作的主角也有着史上最强 LV1 的称号，在游戏初期就可以出尽风头。玩家在游戏中扮演一名失去记忆的青年，游戏的故事是以失忆的主角为了寻找其记忆而展开。游戏具有多结局设定，在冒险过程中主人公会结识两名与故事相关的女性，依照玩家的选择游戏结局也会有所不同，多结局的设定使游戏的耐玩度得到不少提升，比较有趣的是其中一个女性的结局可以在 1 小时之内达成。





作为系列的最新作，游戏系统得到全面进化。新增的职业系统可以说是弥补了系列只有战车这一战斗要素的不足，每个职业的技能都各有不同，玩家需要根据当前局势活用不同的技能才能保证游戏的顺利进行。系列的特色赏金首方面也毫不含糊，无论是以前登场过的神秘人还是本作新加入的赏金首都是独具特色的，要想击败它们需要玩家花费不少功夫。但是赏金首的稀有道具掉落率过低导致频繁 S/L 也是比较无奈的事情。最后要说的就是如果你的日文水平不是很高的话那估计就要与本作无缘了，因为本作舍弃了很多日文汉字，清一色的假名相信会给日语苦手的人造成很大的障碍。



▶本作的战车极具特色，从原始风格的生物战车到八人抬的花轿，五花八门。

伊苏 vs 空之轨迹 抉择传奇

★★★☆☆ UCG 评分：21

PSP　イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ　日版　7月29日
Falcom　动作　无对应周边　文：奈落



本作汇集了 Falcom 公司旗下两大人气系列《伊苏》和《英雄传说　空之轨迹》中的人气角色，在 3D 场景内展开一场关公战秦琼一般的高速火热对战。游戏的引擎和基础系统采用《伊苏 7》的回避、防御、攻击、技能快节奏切换的战斗系统。让玩家们在两大系列故事经典场景的舞台上展开高速乱斗。和同类游戏类似，舞台同时设置了很多陷阱和机关，对参战玩家的技术和运气都有考验。游戏最多支持四人联机对战，组队形式灵活，有信心的人甚至可以一挑三，绝对是 Falcom 迷们聚会时的首选游戏。遗憾的是作为乱斗型游戏登场角色太少，故事模式单调。



巫术 忘却的遗产

★★★☆☆ UCG 评分：—

NDS　ウィザードリィ　～忘却の遺産～　日版　7月29日
Genterprise　角色扮演　无对应周边　文：奈落



《巫术》是迷宫式 RPG 的元祖系列，在核心玩家中享有盛誉。本作继承 2009 年作品《巫术　生命之楔》的世界观，讲述了前作舞台上另外一群勇者的故事。丰富的角色自定义系统允许玩家从人类、精灵、等五大种族和十种职业中选择自己和同伴的角色，最多可设计 20 人。作为纯迷宫 RPG，本作共有三个超大迷宫，其中“海神神殿”必须通关后才能开启。迷宫中会设置大量陷阱阻碍玩家冒险，可破坏墙壁、转动石像、透明地板等等经典的机关随处可见。战斗系统方面也比前作更加快速流畅，新加入的“连携技”效率非常高。总共近 200 种怪物活跃在迷宫中等待玩家的队伍挑战。



初音未来 女歌手计划 2nd

★★★★☆ UCG 评分：25

PSP　初音ミク —Project DIVA— 2nd　日版　7月29日
SEGA　音乐　音乐　文：九兵卫



作为系列第二作，《初音未来　女歌手计划 2nd》实现了全面进化，不仅新增众多初音的热门新曲，本作还收录了《罗密欧与灰姑娘》、《炉心融解》等来自其他初音家族成员的人气歌曲。新作在玩法上最大的变化是加入长按以及组合按键这两种新的操作，从原有的只对应单手操作，变为了全程对应双手操作，技巧性更强。游戏中的各种新服装不再是只要完成特定难度下的特定曲目就能获得，而是必须在满足开启条件后使用购买点数在商店购得后才能使用。至于新增的最高难度 EXTREME，玩家只有完成当前曲目的 HARD 难度才能开启，该难度下的按键密度、按键种类以及转换频率都非常高，挑战性十足。与前作一样，游戏在演奏模式之外也包含一个充满趣味的“DIVA 房间”模式，新作中可以和玩家互动的角色扩展到了全体初音家族，只要满足特定条件，这些角色之间还能触发特殊事件。对于那些喜欢 DIY 的玩家来说，本作的编辑模式也具有不小的吸引力。通过编辑大量的乐曲、场景、人物建模与表情等素材，玩家能以不同的镜头和人物动作编辑出各种复杂且个性十足的 MV，这样的体验是其他音乐游戏所没有的，也是系列的一大亮点。游戏发售后，官方依然不断推出新的 DLC 下载内容，从附加道具到新增曲目一应俱全，其中甚至还包括和《偶像大师》的联动以及对应圣诞节的特别企划等等，对 FANS 的吸引力非常之大。

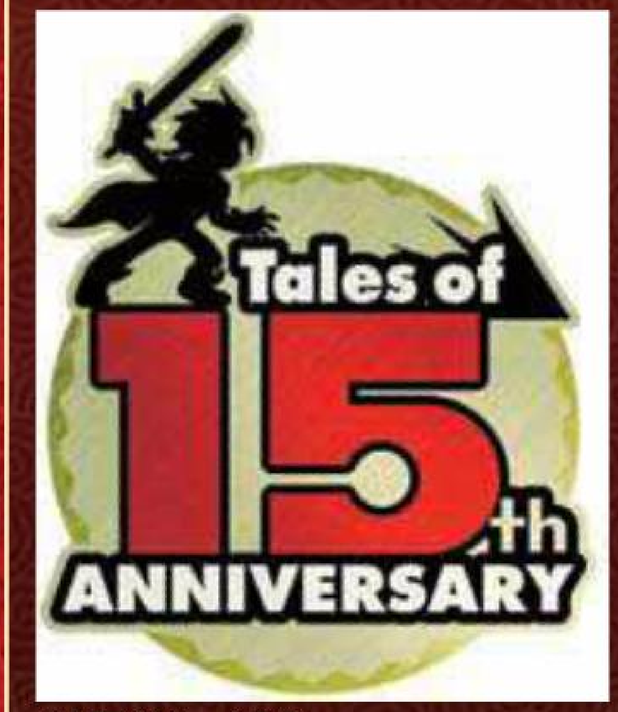






▶按键方式的多样化令游戏的可玩性更高，也更具有挑战性。

八月 AUGUST



8月3日 NBGI召开《传说》发布会，一口气公布了3款《传说》新作，包括PSP的《世界传说 光明神话3》、PS3的《圣恩传说F》，以及一款为了庆祝系列15周年而开发的PS3《传说》新作。

8月6日 NBGI发布财报，《铁拳6》累计销量超过330万套，同时宣布将对美国分公司进行机构改革。

8月11日 多个可靠消息渠道同时出现PSP手机的传闻，据称该手机已经在开发末期，将会使用谷歌的Android最新版本操作系统，将类比滑杆改为触控板。





8月17日 因为网络游戏《APB》的惨败，由“GTA之父”David Jones创办、曾开发了《除暴战警》的开发商Realtime Worlds宣布其已经进入破产清算阶段。

8月18日 欧洲最大规模的游戏盛会——德国科隆Gamescom游戏展召开，索尼在本届展会中大显神威，获得多项大奖，公开多款独占游戏，EA宣布《质量效应2》将登陆PS3。

8月19日 据知情人士透露，索尼在科隆游戏展期间向开发商内部演示了PSP2，使用独特的背部触控技术是其主要特征。

8月20日 SCE美国分公司宣布从秋季开始推出300美元的160GB薄版PS3。

8月30日 微软宣布从11月1日开始将Xbox LIVE金会员年费提高10美元。

8月30日 Index Holdings公司宣布将其旗下的Atlus解散重组。

8月30日 美国任天堂宣布NDSi将从9月12日开始降价20美元。

8月31日 日本游戏业协会CESA主办的游戏开发者会议CEDEC2010召开，Square Enix技术人员发表多场演讲，透露了与欧美合作的神秘大作，以及新一代引擎技术。

胜负师2010年度十佳游戏

- ◆黑暗血统（0313）
- ◆战神III（0322）
- ◆暴雨（0404）
- ◆如龙4 传说的继承者（0516）
- ◆惊险摩托（0714）
- ◆战国BASARA 3（0818）
- ◆苍翼默示录 连续变幻（1019）
- ◆火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2（1030）
- ◆灾厄（1109）
- ◆狡狐大冒险合集（1223）



※游戏名后面的数字代表个人获得白金或达成100%的日期

年度感言 这一次的个人十佳标准和2009年基本相同，光盘游戏拿到白金奖杯那是必须的，但肯定不是凑数的奖杯神作，翻看自己的奖杯列表自然是挑选十佳游戏名单最高效的方法。受九兵卫影响一起刷的《苍翼CS》是个人年度最纠结游戏，《战国BASARA 3》是个人年度耗时最长游戏，《火影风暴2》为个人年度网战游戏。这一年玩下载游戏比较投入，达成100%的也不少，入选十佳的两个是我玩得最痛快的两个，均花了20小时以上，这显然不适合奖杯迷，但适合真正的游戏迷。新一年应该会淡化对奖杯数量的追求，让游戏和生活一样力求品质。

尸骸聚会

★★★☆☆ UCG评分：－

PSP	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー		日版	8月12日
	5pb.	文字冒险	无对应周边	文：八重樱



《尸骸聚会》本是同人游戏制作团体Gris Gris在1996年发表的恐怖冒险游戏，该作在当年的PC游戏比赛中荣获了最优秀作品奖，曾在同人游戏圈内制造过不小的话题。去年发售的PSP版在原作基础上大幅增加原创剧情，并且收录了最新章“Chapter5”，令玩家对剧情认知的完整度得以提升。为了让恐怖感更为真实，PSP全篇的声音都重新录制过，如果佩戴音响效果出色的耳机的话，更能清晰地听见环绕在周围的怨灵们的呻吟，各位恐怖游戏玩家绝对没理由错过本作。值得一提的是，5pb.还将在2011年的夏季发售《尸骸聚会》的续篇，让这份彻骨的寒意继续在夏天延续。



幻想传说 换装迷宫X

★★★☆☆ UCG评分：24

PSP	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX		日版	8月5日
	NBGI	角色扮演	无对应周边	文：九兵卫



本作是2002年发售的GB版移植版，游戏的舞台与“《传说》系列”初代《幻想传说》相同，讲述克雷斯打败达奥斯100年后的世界，一对拥有特殊能力的孪生兄妹为了打倒魔物而重回过去的故事，《幻想传说》中登场的主要角色都在游戏中悉数亮相。从剧情的衔接角度来说，FANS完全可以将其看成一款全新的《传说》续作。《传说》与《换装迷宫》结合的精彩之处在于，丰富多变的职业通过换装系统被巧妙地引入游戏中。在原有的2D线性战斗系统的基础上，扮演“变装士”的主角只要根据战斗的需要切换不同的服装，战斗风格以及各项能力与术技也会随之改变，玩法丰富多样。相比普通的RPG，游戏省去了在世界地图上长途跋涉的过程，玩家直接选择想去城镇或是迷宫即可。





本作中男女主角的服装共有80种以上，其中甚至还包括《圣恩传说》的阿斯贝尔、《偶像大师》的天海春香等NBGI人气角色的换装，换上这些服装后不仅外形会与原作中的角色一模一样，连人物声音以及部分招式也得到了保留，着实让FANS大开眼界。在《幻想传说 换装迷宫X》的本篇之外，本作还收录了PSP重制版《幻想传说》，游戏对应宽屏以及全程语音，玩家能在一张UMD内同时体验“《传说》系列”的原点之作以及系列最新续作，之前未能体验原作的玩家可以从头开始将《幻想传说》的故事一次性补完。



▶传统的2D线性战斗依然保持了系列固有的爽快手感。

超次元游戏 海王星

★★☆☆☆ UCG评分：－

PS3 超次元ゲイム ネプテューヌ 日版 8月19日
Compile Heart 角色扮演 无对应周边 文：脆薯条



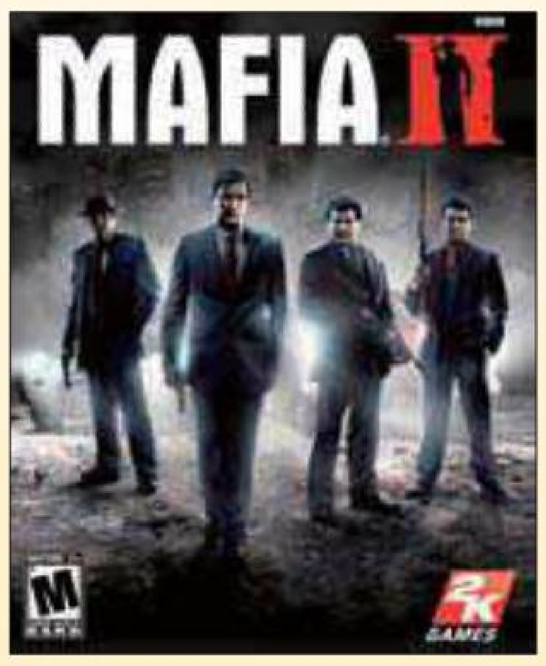
游戏的最大魅力莫过于把所有的次世代主机做成萌娘来吸引玩家的眼球，不过游戏的人设还是非常不错的，作为以美少女为卖点的游戏来说算是不过不失。游戏的另一大特色就是少女们会拥有两种不同的人格，在战斗中变身后她们将会拥有与原本截然相反的性格，而且此时的台词会非常有喜感。战斗部分是非常传统的“行动槽”设定，根据玩家的速度来决定行动顺序，战斗时则采取回合制，各种技能种类可谓非常丰富，组合多样。不过3D的画面也就比较“悲剧”了，相信最大的卖点莫过于游戏中的各种“杀必死”，而且搞笑事件一个接着一个，喜欢美少女游戏的玩家算是饱了眼福了。



黑手党II

★★★☆☆ UCG评分：21

PS3/X360 Mafia II 美版 8月24日
2K Games 动作 无对应周边 文：雷电



本作看似是一款沙箱游戏，实则与《GTA》这种类型的游戏还是有着很大的不同的，虽然可以在名为帝国湾的虚构城市中开车逛街，而城市本身的面积也并不大，可以探索的地方并不多，几乎没有任何支线任务带你领略帝国湾的大街小巷，开始玩之前，要弄清本作只是有着一点点沙盘的样子，可以开车在城市里逛逛，是更接近单线剧情的“动作冒险”类型的游戏。游戏的画面为写实风格，音乐选自与游戏故事同时期的经典老歌，很好地还原了二十世纪四五十年代的美国大城市风情。游戏还借鉴了众多经典黑帮电影的桥段，包括《教父》、《好家伙》（Goodfellas）等，如果是喜欢黑帮题材的玩家，本作还是非常值得一玩的。



异世纪传说 R

★★★☆☆ UCG评分：24

PS3 Another Century's Episode：R 日版 8月19日
NBGI 动作 无对应周边 文：脆薯条



系列的三部曲其实早在PS2时代就已终结，但本作正如游戏的副标题那样，意为PS3平台上的一次重生。游戏的上手操作比较古怪，可谓和系列的三部曲有着极大的差别，而且画面上的进化不太明显。游戏中的剧情有一大半都是共通路线，不过有多种难度可供挑战，而且剧情的主题鲜明，不像前三作中的各种串烧过场。最让人感到热血的便是《超级机器人大战 原创世纪》中的三部人气机体加盟，着实为机战FANS一解燃眉之急。但游戏中对于格斗攻击的判定比较古怪，而且近身攻击很容易被无故弹开，这个致命缺点让一部分格斗系的机体在游戏中无法发挥强大的威力。各种武器取消了弹数的设定，取而代之的则是气力槽系统，但关卡后期很容易因为气力不够而无法使用强力的招式，高难度下的战斗极其艰苦。僚机之间的合体技与前三作相同，虽然威力大，但同时会消耗机体本身的HP。出击时的背景音乐自定义功能算是游戏中的一个亮点，搭配热血满点的音乐在游戏的同时也不会觉得厌烦，不过游戏的白金需要玩家“刷”上好一段时间。游戏的总体素质比起前三作还是尚有许多诟病，很多小细节没有设计到家，例如战斗中没有高度计，从而影响战斗时的流畅度。游戏也取消了系列秉承的“熟练度”这一设定，使得战斗时的乐趣下降不少，而且所有关卡中的任务模式比较单一，在《机战》迟迟不出高清续作之时也只能起到一些点缀作用。







▶每个机体放完必杀技后都会有一个特写镜头，POSE还是很不错的。

狩猎日记 暖洋洋的猫猫村

★★★☆☆ UCG评分：23

PSP モンハン日記 ぽかぽかアイルー村 日版 8月26日
Capcom 模拟经营 无对应周边 文：八重樱



艾路作为《MH》中人气最高的角色，终于也有了专属于自己的游戏，那就是《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》。玩家扮演一只可爱的艾路猫，凭借一己之力去建设一座小康生活水平的村庄。虽然只是外传性质的娱乐作品，但《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》的可玩性却相当之高，从采集道具到组队打怪应有尽有，全作出场的艾路猫总数多达百余只，与这些猫咪们培养感情也是乐趣之一。本作的风格有些类似于《牧场物语》、《动物之森》，充满着休闲治愈的氛围，每天打开PSP在村子里和艾路们度过一两个小时，会令玩家的心情都为之变得放松安逸起来。



鹰击长空 2

★★☆☆☆ UCG评分：－

PS3/X360 Tom Clancy's HAWX 2 美版 8月31日
Ubisoft 射击 无对应周边 文：脆薯条



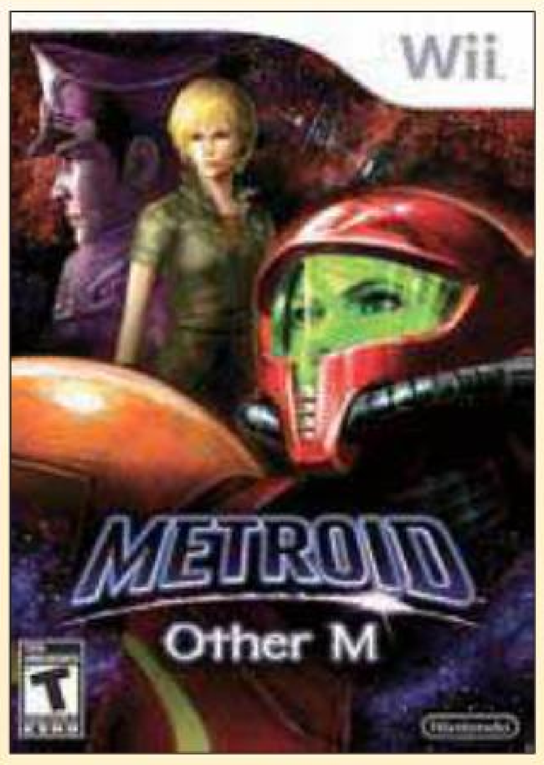
《鹰击长空2》是系列的全新续作，从游戏的整体素质可以看出育碧对本作还是十分重视的。相比前作在各个方面都有明显的提升，画面、音乐、手感等方面都可以说对得起玩家的期待。本作继承了十分有特色的全手动操作模式并且通过一定程度的微调使得全手动操作更加容易上手，任务内容上制作小组也可以说是下了大工夫，除了正常的战机操作任务外还加入了操作UAV和AC130这些特殊任务，不仅代入感极强，而且让玩家不会对千篇一律的任务而感到厌烦与麻木。游戏中的各方面的表现都算的上是中规中矩，不过该系列要想超越《皇牌空战》的话，还需要很长的一段道路。



银河战士 另一个 M

★★★★☆ UCG 评分：25

Wii | Metroid：Other M | Nintendo | 动作 | 美版 | 无对应周边 | 8 月 31 日 | 文：洛克



本作是任天堂与 Team Ninja 小组合作后，针对 Wii 平台开发的一款全新《银河战士》，游戏的剧情设定在《超级银河战士》和《银河战士 融合》之间，以主人公萨姆斯偶然发现来自宇宙边境——一个本该被银河联邦废弃的巨大基地“波特鲁希布”发出的求救信号作为开端，向玩家讲述一段因为人类自身的贪婪、愚昧和无知而最终酿造的悲剧性故事，使玩家深入了解萨姆斯在银河联邦军队部工作时的故事。游戏分为 2D 横版过关模式和 3D 的狙击模式，通过和 Team Ninja 小组的合作，本作的变化可以用“翻天覆地”来形容。在游戏过程中玩家可以看到该小组旗下的知名动作游戏《忍者龙剑传》的影子，“攀墙跳”、“瞬间回避”等动作要素的引入使游戏





的 2D 部分变得异常精彩。新系统“瞬间回避”的加入让游戏玩法产生翻天覆地的变化。玩家只要在敌人攻击到你的一瞬间按下十字键，就能发动“瞬间回避”功能，此动作不仅能完全回避敌人的攻击，还能自动填充手炮的能量，灵活运用后即便是在千军万马的夹击下也显得游刃有余。3D 狙击模式则类似前作《银河战士 3》的玩法，在游戏中玩家只要把手柄对准屏幕就能进入第一人称视角的狙击模式，在该模式下玩家可以通过移动手柄快速瞄准敌人，并使用导弹针对敌人的弱点部位进行重点打击。在游戏中玩家需要根据当前局势在两种模式间不断切换才能在战斗中抢占先机，对操作有一定的要求。



▶在和强力敌人交战时，运用 QTE 攻击可以大幅降低难度。

九月 SEPTEMBER

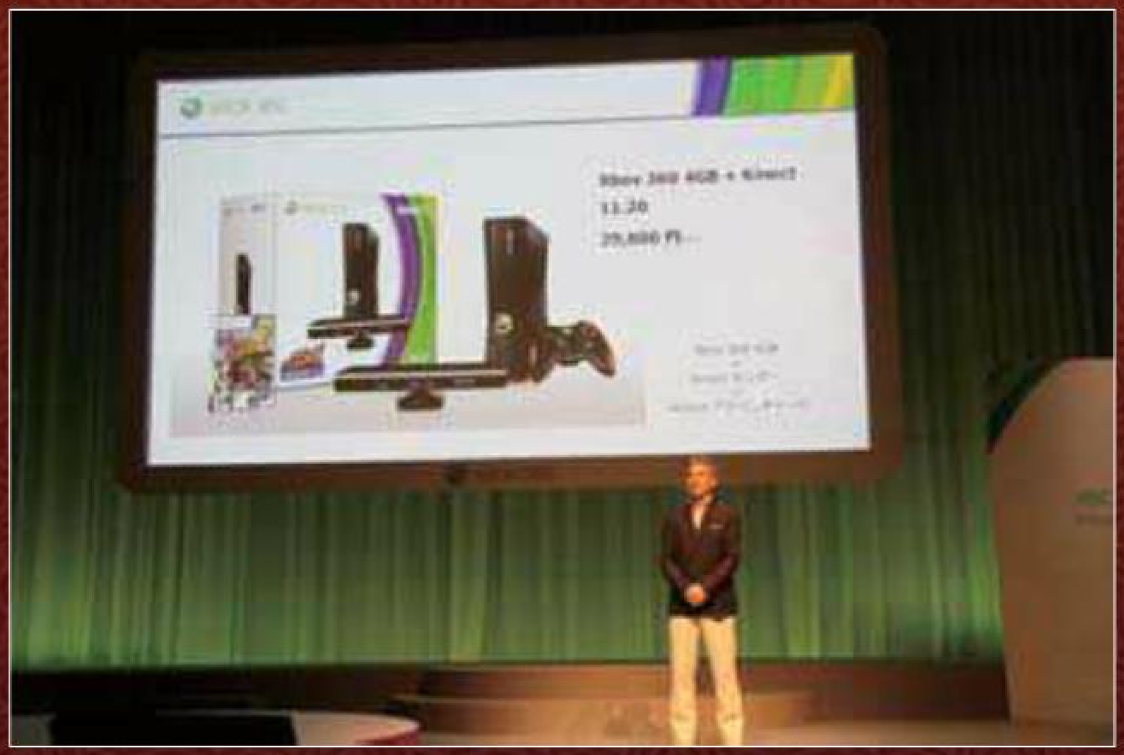
9月1日 苹果公司的新品发布会期间公布了性能强大的第四代 iPod Touch，Epic Games 在发布会中演示了与之对应的虚幻引擎 3 新作《Project Sword》（后更名为《无尽之剑》）。

9月2日 Take-Two 召开财报会，宣布《荒野大救赎》全球出货量突破 690 万套，并表示将拍摄电影版，据称该片有望由布拉德・皮特出演。

9月3日 面向核心玩家的 Penny Arcade Expo 2010 展会在西雅图举办，Gearbox 宣布其已经获得《永远的毁灭公爵》的版权，并首次对外提供了试玩版。游戏将于 2011 年发售。

9月3日《召唤之夜》开发商 Flight-Plan 倒闭的消息获得证实，主要开发人员转入日本一。

9月5日 LucasArts 确认裁员 85 人，其中包括 60 名游戏开发者。



9月16日 微软两位高层发表 TGS 基调演讲，X360 版《最终幻想 XIII》终于确定登陆日本，同时多家日本厂商宣布支持 Kinect，公开了《重铁骑》、《噩梦成真》、《Project Draco》等新作。

9月16日 SCE 在 TGS 首日召开“SCE 日本媒体发布会”，公布日本独占的 PS3 版《真・三国无双 6》，以及 Koei 幻之 PS3 大作《仁王》的复活。





9月29日 任天堂召开新闻发布会，正式公布 3DS 售价为 2.5 万日元，将于 2011 年 2 月 26 日发售，财年内销售目标为 400 万台。任天堂同时公布了 3DS 的多种新功能与服务。

9月30日 由于投资者对 3DS 的延期与售价失望，继 29 日任天堂股价下跌 3.7% 之后，翌日其股价再度大幅下跌了 9%。

铃2010年度十佳游戏

- 暴雨
- 战神III
- 如龙 4 传说的继承者
- 荒野大救赎
- 初音未来 女歌手计划 2nd
- 征服
- 使命召唤 黑暗行动
- 刺客信条 兄弟会
- 舞蹈中心
- GT 赛车 5



年度感言 严格来讲，我心里并没有讨厌的游戏，只有喜欢和不太喜欢两种类型。电视游戏的类型多，游戏间的风格与侧重点也不一样，作为一名玩家，从中选择出适合自己的来喜爱就好。本人的胃口还算广，因此喜爱的游戏十分多，但由于只能选择十个游戏，就精选出了上述几个。在它们中，我玩时最享受的是《GT 赛车 5》，体会最深的是《暴雨》，意境最美的是《刺客信条 兄弟会》，最令人震撼的是《战神III》，感情最复杂的是《征服》，最有爱的是《如龙 4 传说的继承者》，通关后最痛心的是《荒野大救赎》，玩得最没顾忌的是《使命召唤 黑暗行动》，最投入的则是《舞蹈中心》。

蜘蛛侠 破碎次元

★★★☆☆ UCG 评分：23

PS3/X360 | Spiderman：Shattered Dimensions | Activision Blizzard | 动作冒险 | 美版 | 无对应周边 | 9 月 7 日 | 文：铃



《蜘蛛侠 破碎次元》里让四个属于不同世界的蜘蛛侠们聚在了一起，玩家需要控制四个蜘蛛侠与来自不同次元的邪恶势力作斗争，每个蜘蛛侠的关卡风格都大相径庭，关卡要求各异，玩法自然也就完全不同，有的突出正面战斗，有的则强调潜入。游戏的进行节奏很快，敌人数量多，声优们的完美演绎使蜘蛛侠的爱好者们欲罢不能，虽说游戏剧情的表现并不太出彩，但也并没有拖游戏素质的后腿。游戏的每个关卡都有十五个挑战，要想完成它们还需要花费一番工夫，这些挑战对升级角色能力以及解锁隐藏装扮非常重要。宽松的判定使得本作的门槛很低，即使是不擅长动作游戏的玩家也能轻松上手。



光环 致远星

★★★★★ UCG 评分：28

X360 | Halo Reach | Microsoft | 主视角射击 | 无对应周边 | 美版 | 9月14日 | 文：脆薯条



制作组对于游戏各种场景的把握、渲染、气氛营造等等可谓下足了苦功，和前作比起来真的是进化显著。游戏的总体气氛更接近史诗级别，场面壮大且富有一种悲壮感，场景烘托出的气氛配合一段震撼人心的音乐，让人有一种过目不忘的感觉，慢慢地就会沉浸于游戏之中。虽然早就知道这是一场注定会失败的战争，但跟随NOBLE小队勇往直前的精神，在游戏中体验到一种无畏的牺牲精神。但他们的牺牲不会白白浪费，正像游戏中所说的那样，超级战士在战斗中是不会死亡的，他们只会暂时消失。整个故事由悲壮的基调开始，但在尾声处却让人感觉到了希望的火种。除了令人回味无穷的单机部分外，游戏的网战模式也同样刺激，各种主





流模式一应俱全，而且在网战中玩家能够驾驶各种载具，扮演星盟与人类，多种技能的组合也让网战增色不少。全新的枪林弹雨模式注重玩家之间的配合，各种强有力的骷髅徽章开启后可以大幅提高难度，充分满足有挑战欲望的玩家，单机传奇难度通关后只是一个开始，更刺激、更令人发指的挑战接踵而至。网战中的另一大特色便是能够自行编辑地图，打造一张只属于自己的地图，而且可以上传与好友分享，同样恢弘的气势不亚于单机部分，各种武器、技能与载具任你设置，甚至可以打造一张以载具大战为主的超大地图。总的来说，本作绝对是对得起“X360 年度头号重磅大作”这个称号。

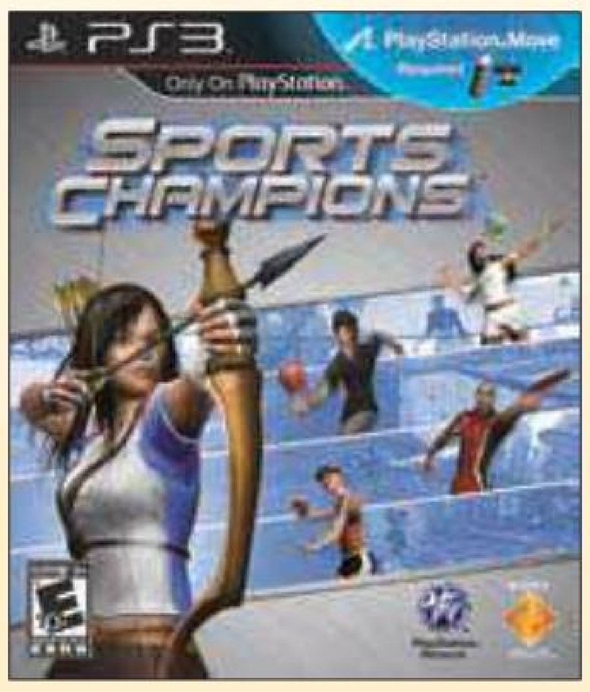


▶驾驶载具驰骋于致远星上，领略壮大的战争场面。

运动冠军

★★★★☆ UCG 评分：23

PS3 | Sports Champions | SCE | 体育 | PS MOVE 专用 | 中文版 | 9月15日 | 文：胜负师



本作是MOVE首发游戏中最广为人知且评价最高的作品，和《Wii Sports》一样具有体感演示软件的功能，并很好地完成了这一使命。本作中收录了乒乓、沙滩排球、射箭这样大众比较熟悉的运动项目，也收录了滚球、飞碟高尔夫、剑术角斗这样在体感游戏中较少出现的冷门项目。这些游戏将MOVE一比一的动作回馈优势充分地表现了出来，其中乒乓的手感最为出众，除了将球速调慢以适合普通玩家，对正反手、削球、扣杀等动作都能实现。而角斗的爽快感强烈、运动量巨大，是最有临场感和投入度的项目。本作的教学系统完整、难度曲线处理得当，但后期的难度很高，具有相当的挑战性。



派对总动员

★★★☆☆ UCG 评分：21

PS3 | Start the party | SCE | 动作 | PS MOVE 专用 | 中文版 | 9月15日 | 文：胜负师



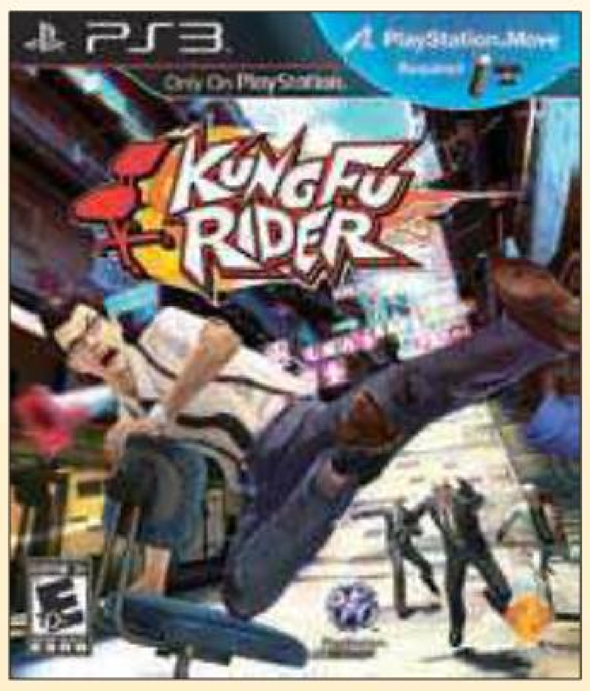
本作是PS MOVE的中文首发游戏之一，和《运动冠军》相比缺少了些卖相，也没有《功夫滑仔》的本土文化优势，但本作却有着罕见的中文化高水准。普通话配音非常专业，字正腔圆，丝毫没有港台腔，又很贴近派对游戏的热闹气氛，很有感染力。游戏的内容相对低龄向，美术和音乐风格都很卡通，不过由于多人游戏模式只需要一个动态控制器就能实现，其门槛和难度都比较低，对奖杯迷有一定吸引力。游戏中设有单人模式、派对模式和生存模式，大大小小的迷你游戏加起来有20多种，但有些游戏几秒钟便能完成，因此和很多派对游戏一样存在游戏种类偏少、新鲜感难以持久的问题。



功夫滑仔

★★☆☆☆ UCG 评分：17

PS3 | Kong Fu Rider | SCE | 动作 | PS MOVE 专用 | 中文版 | 9月15日 | 文：胜负师



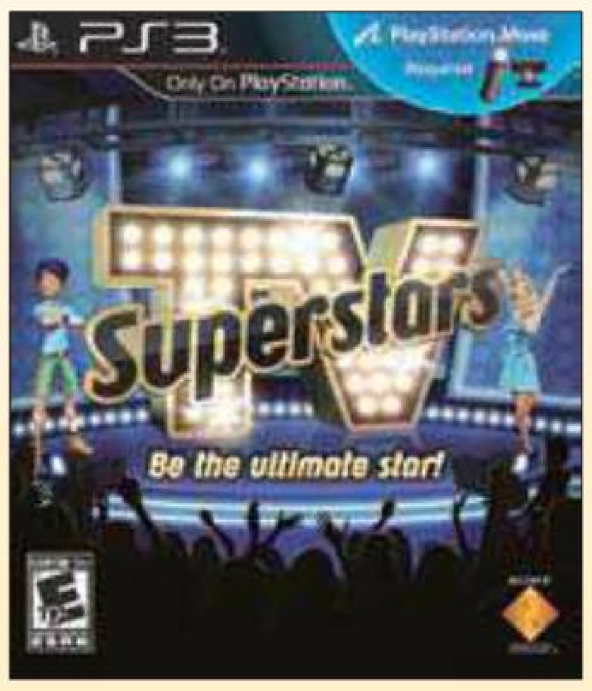
PS MOVE首发时推出的中文游戏，不单有中文字幕，全程粤语配音，连主题歌都是由香港艺人为游戏专门创作的，本土化程度很高。游戏的主角是两位香港的私家侦探，场景也完全取材自香港的街道，因此对于中国玩家来说很有亲切感。同时，坐在办公椅上在街道中如滑板般疾驰的游戏方式也充满了创意、幽默感和趣味性。利用MOVE的体感功能和一些按键组合，可以做出滑、冲、跳、急转弯、下腰、攻击等丰富的动作，但由于加速与跳跃的操作容易混淆，实际操作体验并不理想。而且游戏内容和场景重复率过高，新鲜感难以持续。另外，做为光盘游戏却没有白金奖杯也令部分玩家不满。



电视超级明星

★★☆☆☆ UCG 评分：－

PS3 | TV Super Star | SCE | 动作 | PS MOVE 专用 | 中文版 | 9月15日 | 文：胜负师



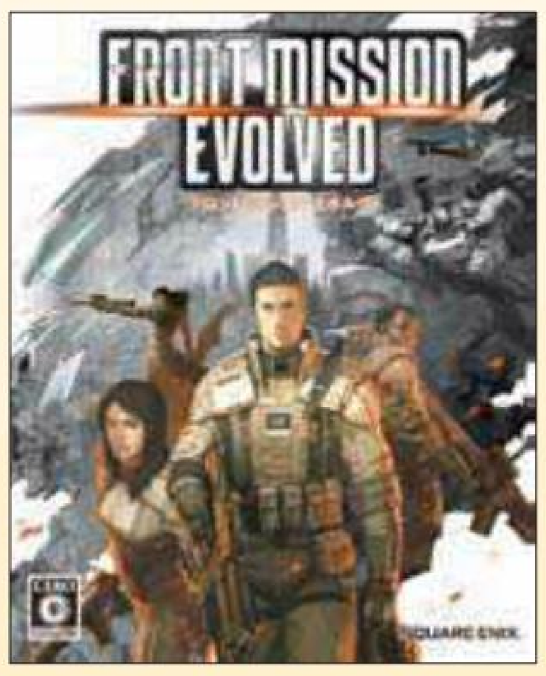
本作是专为PS MOVE开发的体感派对游戏，以电视选秀节目为题材，内容夸张滑稽。其表演项目包括漆弹射击、飞人弹射、DIY装修、拍摄广告、做料理、化妆和T台走秀等等，项目数量不多，但每个项目中设有难度各异的关卡。游戏的总体难度偏低，全部内容刷到最高得分要求一般只需五六个小时，七八个小时便能取得白金奖杯，只能算是一款小品级的体感游戏。本作可供一至四人同乐，硬件方面需要两根MOVE棒，MOVE棒的各种功能在游戏中表现得中规中矩，与Wii相对接近。将玩家的表情拍摄后做为游戏角色的设定增强了代入感，不过脑袋和身体动作的不协调也会制造不少雷人的场面。



前线任务 进化

★★★☆☆ UCG评分：22

PS3/X360 | フロントミッション エボルヴ | 日版 | 9月16日
Square Enix | 动作 | 无对应周边 | 文：脆薯条



作为该系列的续作，游戏第一次破天荒地改成了动作类型，和《前线任务 Online》的风格非常类似，而且年代设计上是距今最遥远的一作。U.S.N与O.C.U之间的纷争由哈弗曼岛转移到了太空移民时代，在游戏中玩家能够驾驶该系列中的各种著名机体，而且部件种类非常丰富。在格纳库中改造机体就要花费大量时间，总出力、适用环境、肩部武器、双手武器、背包、套件等等的搭配极为讲究。而且独树一帜的自定义功能能够让玩家打造一台只属于自己的Wanzer。E.D.G.E.模式的引入让玩家在快节奏的战斗中找到突破点，是对付BOSS时的惟一利器。



无头骑士异闻录 三角关系

★☆☆☆☆ UCG评分：－

PSP | デュラララ!! 3way standoff | 日版 | 9月22日
ASCII | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：纱迦



《无头骑士异闻录》是成田良悟所著的轻小说，后被改编为动画，大受好评。故事以东京池袋为舞台，登场的角色都极具个性，其中还包括超现实的无头骑士。PSP版的副标题既指池袋的三大势力，又暗指两男一女3位主人公（亦是三大势力之首）之间的暧昧关系。不过玩家在游戏中控制的是原创角色三好吉宗，通过调查一系列案件的真相，从而亲身体验原作的种种扣人心弦的情节。游戏是传统的文字冒险玩法，剧情分量不多，也缺乏迷你游戏等元素来调节，更致命的是结局只有一种，原创CG也少得可怜。哪怕是FANS也不会对这样的游戏满意，只剩下全语音还算一大亮点。



口袋妖怪 黑·白

★★★★★ UCG评分：28

NDS | ポケットモンスター ブラック / ホワイト | 日版 | 9月18日
Nintendo | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



这款以“黑·白”为副标题的续作是自2008年发售的《口袋妖怪 白金》以来系列的最新作，同时也是“《口袋妖怪》系列”的第五代正统续作。凭借《口袋妖怪》在世界各地打下的良好口碑和大量用户基数，加入大量全新要素的本作自然会毫无悬念地登上2010年度NDS游戏销量榜首位。两个版本除了登场精灵各有不同外，还拥有各自的独立城镇“白之森”和“黑之城”，使联机交换的乐趣大大加强。游戏的单机部分难度显著提高，不仅八大会馆和关底的四天王实力有所提高，在旅途中相遇的口袋妖怪训练师的实力也得到强化，会利用各种不同属性的口袋怪物组合出的强力队伍迎接玩家的挑战。这一改变让玩家需要在游戏初期就充分考虑自己的团队配置，只有充分了解“属性相克”的重要性才能立于不败之地。





除了单机模式的全面强化外，本作的联机模式也进行了大幅度改革。新增的C齿轮系统中不仅收录了之前作品中所有多人游戏方式，还增加了“擦肩系统”、“PGL”服务等联机模式。当游戏进行到和梦世界相关的剧情后，玩家可以将自己的口袋妖怪上传到官方专门为本作开设的网络服务器中，利用PC端在“梦世界”中展开全新冒险，在这里玩家不仅可以利用各种道具打扮自己的口袋小屋和获得正常游戏中无法取得的强力口袋妖怪，还能培育各种果实，再利用精灵将辛苦培育的果实带到现实世界中。



▶运用视频通话功能，可以在联机的同时和好友进行视频聊天。

黑豹 如龙新章

★★★☆☆ UCG评分：23

PSP | クロヒョウ 龍が如く新章 | 日版 | 9月22日
SEGA | 动作 | 无对应周边 | 文：九兵卫



描写日本黑帮恩怨情义的“《如龙》系列”首次登陆掌机平台，游戏并没有延续极道之龙桐生一马的传奇故事，而是以全新的主角——叛逆孤高的少年右京龙也的视点展开新的故事，东城会在本作中依然扮演重要的角色，而随着流程的推进，隐藏在地下斗技场背后的黑手与真相也在玩家的面前逐渐浮出水面。游戏的场景画面以及人物建模虽然有一定程度的简化，但本作中战斗部分的动作性非常强，玩家需要积极闪躲并时刻注意防御，必要的时候还要利用上下段多种攻击令对手破防，玩起来更像是一款格斗游戏。玩家的操作角色尽管只有一个，但各种战斗的招式与流派却千变万化，其中的原型借鉴了SEGA自家的格斗游戏名作《VF》。值得称赞的是，本作剧情非常丰厚，数字漫画的过场加上全语音，极大满足了FANS，游戏发售后本作还被改编为日剧同步播映。《黑豹 如龙新章》除了在战斗部分与系列作品相差较大以外，整体风格更偏向年轻化，神室町也依然充满各种挑战与乐趣。流程中设置的近百个支线任务，包括夜店系统在内的各种迷你游戏一个都不少，隐藏要素丝毫不逊色于家用机版。由于掌机版的神室町变小，探索部分的难度比系列前作有很大降低，家用机版中收集储物柜钥匙的设定，在本作中变成了根据声音的方位寻找猫咪的收集要素，捉到一定数量可以减少道场修行的费用，是非常有意思的设定。







▶数字漫画式的过场动画表现力极强，令游戏的剧情更为饱满。

丧尸围城 2

★★★★☆ UCG 评分：27

PS3/X360 | DEAD RISING 2 | 美版 | 9月24日
Capcom | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



《丧尸围城》是 X360 早期不可多得的杰作之一。本作承袭其精神，让玩家继续在尸海中上演生存大戏。

游戏的地图比 1 代大了数倍，生存时间也超过了 72 小时。前作的种种丰富要素均全部保留，包括杂志、换装、调合饮料、营救人质等等。玩家除了想方设法活下去之外，还要根据线索来找出真凶。根据玩家的表现，游戏设计了数个结局。就算没能达成完美结局也没关系，玩家可以继承等级和金钱开始新一周目游戏。



游戏非常强调紧迫感，各种事件都有限定发生的时间，其中包括会影响剧情走向的关键任务。在大地图上还分布着 BOSS 级敌人，稍有不慎就会被其打死重来。由于游戏没有 CHECKPOINT 的设置，有时一不小心就会造成之前数小时的努力化为泡影。不过这种紧迫感也是游戏让人欲罢不能的乐趣之一。



和 1 代相比本作的进化主要有两点。其一是增加了合成武器的设定，玩家可以把两个特定物品合成在一起，从而成为一件更有用处的道具，其中不少组合都相当爆笑。其二是增加了在线模式。在线模式包括 2P 协力过故事模式和 4 人对抗的 TIR 模式。TIR 模式是由 9 种迷你游戏组成的对战模式，乐趣横生。

本作虽是跨平台游戏，但 X360 平台独占本作的前传和后传两个游戏，也就是《丧尸围城 2 Case 0》和《丧尸围城 2 Case West》，两个游戏均已可在 Xbox LIVE 下载。

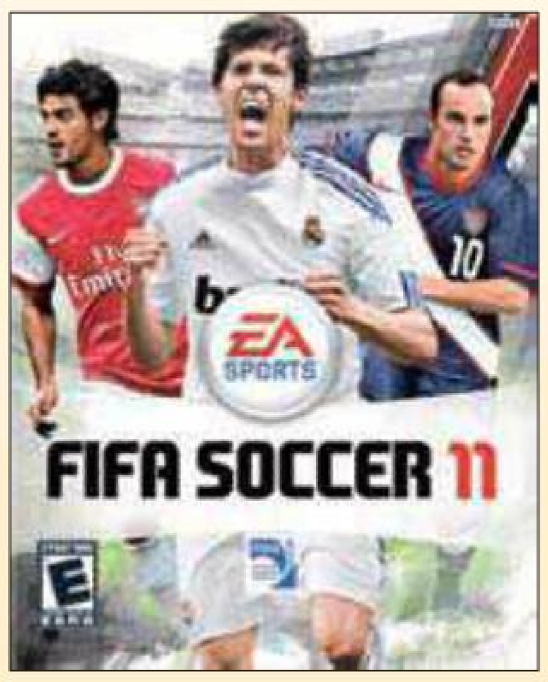


▶虽千万尸，吾往矣！

FIFA 11

★★★★★ UCG 评分：27

PS3/X360 | FIFA 11 | 美版 | 9月28日
EA Sports | 体育 | 无对应周边 | 文：火云



“《FIFA》系列”变得越来越务实，虽然每作的变化不大，却总能找到正确的方向前进，系列的核心系统也因此变得越来越完善。作为世界杯年的第二款系列作品，玩家却可以明显地感觉出来本作与“世界杯版”的不同。与奔放爽快的“世界杯版”相比游戏系统更加严谨，节奏也有所放慢。在玩家们的要求之下地面球的传球精度进行了调整，球员之间的短传配合不再“乒乓球”般精准，时机和力度的重要性凸显出来，也更考验玩家的想像力和组织能力。不得不提的是游戏不仅将 360 度带球系统发扬光大，而且还引入了球员特技，比如拥有带球特技的球员在带球时会比其他球员更加连贯，破绽更小，拥有传球特技的球员在输送致命传球的时候更有把握。联赛模式的变化较大，游戏将“Be A Pro”以及经理模式等整合在了一起，玩家在决定使用球队之前可以做出选择。





当然，游戏不仅在操作体验上为玩家带来了质的变化，而且在画面上也做出了改进。在球员形象上，制作小组投入了巨大精力来完善球员造型，玩家可以看到比以往更加逼真的球员奔跑在绿茵场上。球员在场上的细节也更加丰富，他们会根据场上的情况做出真的变化，比如眼光盯着足球运行的方向，传球和过人之后的习惯性动作都会被体现出来。除此之外，本作的代言人换成了巴西球星卡卡，卡卡从休息通道走入球场的标题动画演示会让你印象深刻，对于 FANS 的吸引力很大。



▶角色建模更加比真，球员的动作更加丰富。

轻音 放学后的演唱会

★★★★☆ UCG 评分：19

PSP | けいおん！ 放課後ライブ！！ | 日版 | 9月30日
SEGA | 音乐 | 无对应周边 | 文：九兵卫



本作由京都动画推出的人气新番《轻音》改编，精选并收录了原作第一季中出现的 19 首歌曲，包括动画的片头、片尾、插入曲以及角色歌。游戏采用按键式音乐游戏的操作方法，五名角色使用的乐器不同，玩家选择不同人物的乐谱以及演奏方式也会有所差异，最大限度地还原了原作中的各种细节。除了在游戏中获得道具奖励并实现换装等效果，玩家还能在本作的菜单画面与游戏里的 Q 版角色进行一些有趣的互动，只要满足特定条件甚至还能触发特殊剧情。值得一提的是，游戏在传统的单机演奏以及联机通信模式之外还包含一个编辑模式，玩家可以自由创作并搭配游戏中的素材制作 MV。



量子论

★☆☆☆☆ UCG 评分：11

PS3/X360 | Quantum Theory | 美版 | 9月28日
Koei Tecmo | 动作射击 | 无对应周边 | 文：星夜



当初《量子论》刚公布时，就被视为《战争机器》的抄袭之作，灰暗的色调、动作射击的游戏方式以及对掩体的应用都给人似曾相识的感觉。不同之处在于，本作除了硬汉主角席德外，还有一个更符合东方审美标准的女主角菲雷娜，她为了父亲而挥舞魔剑与魔枪进入了神秘的魔塔。这座被外星物质“侵蚀”所控制的塔中存在已与塔本身融为一体的生命体，席德与菲雷娜通过紧密合作闯入塔顶。塔内的地形会不断发生变化，利用掩体时必须小心翼翼。玩家可以将菲雷娜抛向所瞄准的方向，在敌群中进行近距离杀敌，席德也可以用他的拳头攻击，战斗场面相当血腥。



大神传 小小的太阳

★★★★☆ UCG 评分：24

NDS | 大神传 ～小さき太阳～ | 日版 | 9 月 30 日
Capcom | 动作 | 无对应周边 | 文：八重樱



继承了 PS2 游戏《大神》的精髓的全新续作，游戏时间被设定在《大神》故事结束的数个月之后，邪恶再度降临于世，而这一次担负起拯救世界使命的却不是全作的主角天照大神，而是它的孩子小照。《大神》的特色系统“笔神”在续作中被继续沿用了下来，而且凭借着 NDS 触摸屏的便利，使令“笔神”能发挥出更多功效，例如可以用画笔去修复断桥、令壁画回复原样等等，操作准确高效。同伴在本作中是非常重要的存在，与《大神》不同，小照在旅行中会遇到多位同伴，每位同伴都有专属于自己的能力，惟有活用他们的能力才能解开机关推进剧情。



本作的操作相对简单，普通攻击只用连按即可，但是 BOSS 战设计得很有创意，战斗方式变化多端，惟有活用笔神才能克敌制胜。剧情也是亮点颇多，小照与每一位同伴间的友情都值得反复回味，九郎这名角色的专属剧情更是感人至深。尽管主角不再是大神，但能靠着小照将前作的剧情串联起来也实属不易，结尾处为国主与小照的身世埋下了伏笔，续作是肯定跑不掉的了。完全 Q 版萌化的人设也吸引了不少女性玩家关注，可以说是赋予了《大神》这一系列全新的生命力。缺点是由于 NDS 没有类比摇杆，使得角色控制手感僵硬，原本出色的水墨渲染画面也未能在 NDS 画面上得以保持，此外还有轻微的掉帧情况出现。





▶触控笔可以充分发挥出本作笔神设定的优势，玩家不用再担心像前作那样画不准图形了。

十月 OCTOBER

10 月 5 日 松下宣布将推出为网络游戏而开发的新掌机 Jungle。

10 月 8 日 网上出现 Wii 生命力感应器的专利示意图，表明其可感应玩家的呼吸。

10 月 8 日 据报道微软已经关闭其从事游戏内广告业务的 Massive 公司。

10 月 18 日 据美联社报道，微软将为年末商战期间 Kinect 的宣传投入 5 亿美元巨资，是 Xbox 系列产品史上最大规模的宣传造势。

10 月 18 日 Square Enix 发布《最终幻想 Versus XIII》的招聘启示，招募有 X360 游戏开发经验的制作人员，说明该作的跨平台成为可能。

10 月 19 日 Level—5 Vision 2010 召开，一口气公布了 5 款 3DS 游戏，包括令人意外的《莱顿教授 VS 逆转裁判》、由 NDS 转移到 3DS 的《奇幻生活》和《莱顿教授与奇迹之假面》、《酒店小姐 3DS》以及之前已经公布的《时空旅行者》。





10 月 26 日 PlayStation Phone 样机图泄漏，造型与键位配置与之前的传闻相同。

10 月 26 日 传闻称苹果可能收购索尼，导致当日索尼股票交易量创新高。

10 月 27 日 EA 开始对温哥华的两家工作室进行百人大裁员。

10 月 28 日 Bethesda 和 id Software 的母公司 ZeniMax 宣布收购三上真司成立的探戈工作室，新作预计将采用 id Software 新引擎制作。此前不久 ZeniMax 刚刚获得 1.5 亿美元的风险投资。

10 月 28 日 任天堂宣布上半财年亏损 20.1 亿日元，NDS 与 Wii 销量大跌。

10 月 28 日 微软宣布上财季 X360 销量同比增长 38%。

10 月 28 日 索尼集团宣布上半财年盈利 311 亿日元，游戏部门实现了自 PS3 发售以来的首次扭亏为盈。

10 月 29 日 Capcom 最高制作人稻船敬二突然宣布辞职，并公开表达对 Capcom 的不满。

10 月 29 日 Take—Two 首席执行官 Ben Feder 宣布卸任。

星夜2010年度十佳游戏

- 使命召唤 黑暗行动
- GT 赛车 5
- 战神 III
- 战神 斯巴达之魂
- 寄生前夜 第三个生日
- 荒野大救赎
- 暴雨
- 王国之心 梦中诞生
- 质量效应 2
- 光环 致远星

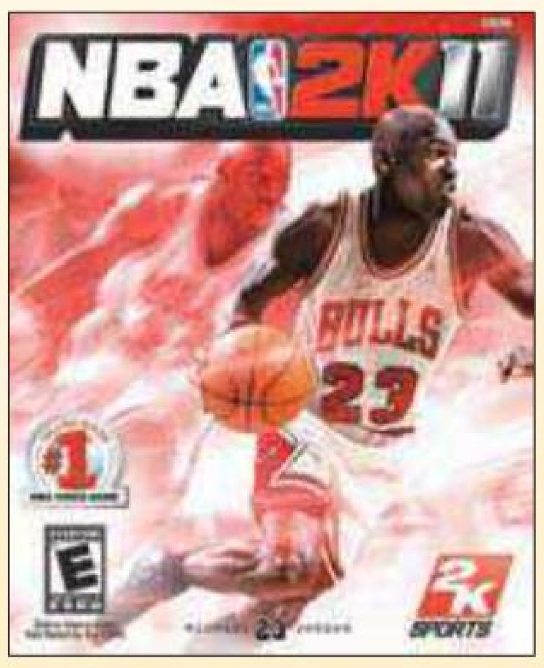


年度感言 2010 年又是一个忙碌年，虽然这一年家里的打机环境有了质的飞跃，实现了大屏幕全高清电视与 5.1 声道音箱的结合，但是游戏时间却有所减少，到了年终盘点才发现玩的最多的仍然是可以随时随地见缝插针玩两下的 PSP 游戏，以至于到年底时按键终于被折磨到失灵。不过这一年 PSP 的表现确实出色，《战神》、《寄生前夜》、《王国之心》等顶尖系列让已经 6 岁的 PSP 活力更胜从前。总而言之，去年欠下的游戏债实在太多，春节假期会好好恶补一番，不过估计是怎么也补不回来喽！明年的期待大作更多，要是一天有 48 小时就好了……

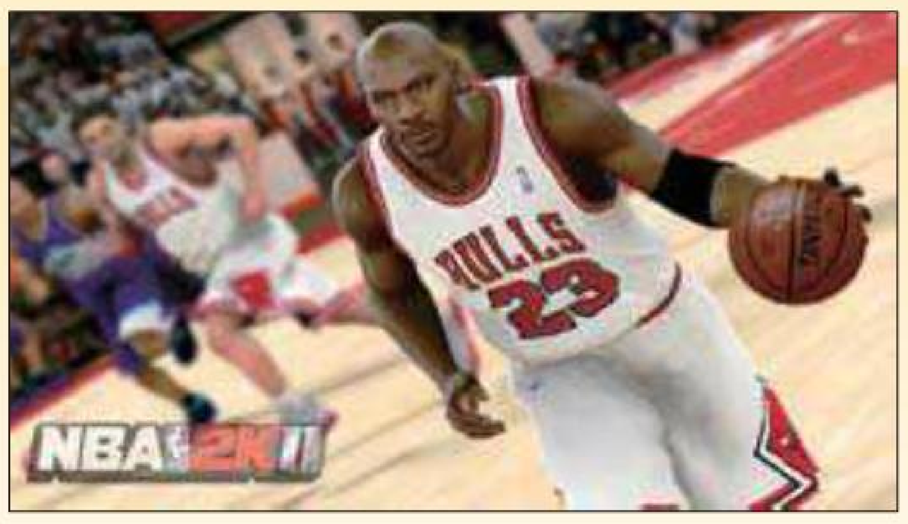
NBA 2K11

★★★★☆ UCG 评分：26

PS3/X360 | NBA 2K11 | 美版 | 10 月 5 日
2K Sports | 体育 | 无对应周边 | 文：星夜



迈克尔 · 乔丹，NBA 历史上神话般的人物，他的归来就足以让《NBA 2K11》成为所有篮球迷不能错过的游戏。而且本作在操作、AI、物理效果、画面等各个方面都实现了系列的全面进化。本作为乔丹专门准备了一个游戏模式，重现他的 10 场经典比赛，开发团队尽可能还原了当时的各种细节，让玩家回忆起 NBA 最辉煌的时代。操作方面最大的特色是每个动作都可以随时中断并更改，以应对瞬息万变的球场形势。用 LT/LR 和左摇杆的组合就可以完成数量更多更复杂的动作。每个球队都有 30 多种完全真实的战术，由 2K 从官方授权的 1000 多种真实战术中精挑细选而来。



恶魔城 暗影之王

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3/X360 | Castlevania：Lords of Shadow | 美版 | 10月5日
Konami | 动作 | 无对应周边 | 文：奈落



这次由西班牙制作组Mercury Steam Entertainment和小岛组协力为我们带来的《恶魔城 暗影之王》是一款大气魄的动作游戏。本作的画面在现役主机上属于上乘，只是在运行中掉帧非常严重。夕阳下的废墟、风雪中通往恶魔城的山脊小径、中世纪庭院、古典大气的古堡室内装潢，种种美景证明了制作组的美术实力是超一流的。音乐部分采用了古典而大气的风格，很适合游戏背景。遗憾的是，整个游戏的曲风缺乏变化，与山根老师比虽然貌似大气，却少了一些灵性。本作系统方面的闪光之处在于把生命值补充、对敌伤害的数值循环变为了可以掌控的通货——“黄魂”，玩家可以自己选择黄魂补充至哪一方。与此同时，生命值补充以及伤害加大





的效果都体现在角色实际攻击中，这样一来就带来了风险。加之黄魂的出现也是战场中的奖励效果，可以说整体循环中即自由又充满风险，一切都由玩家掌控。本作的流程极为厚道，相比同类动作游戏大作耐玩度要高。缺点方面，有些玩家对游戏的“伤害判定提前”和“敌人受伤害无硬直”两点非常不满。这在巨大BOSS战时尤为明显，想躲过敌人的“泰山压顶”冲击波往往要提前不少时间起跳，导致很不合情理。另外，流程中解谜的提示系统不完善也让不少人抱怨。总的来说，本作正如同一道“把好食材都放在一起”的西班牙海鲜杂烩一般，虽然没有让人拍案叫绝的个性美味，但也能算得上一场动作游戏的盛宴。



▶游戏的招式动作非常丰富，但大部分实用性不高。

奴役

★★★☆☆ UCG 评分：23

PS3/X360 | Enslaved：Odyssey to the West | 美版 | 10月5日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：胜负师



本作由《天剑》制作小组“忍者理论”负责开发，因故事取材自《西游记》而受到中国玩家的关注。实际游戏中的唐僧变成了红发辣妹，孙大圣也不再神通广大，猴子与唐姐姐从相互不信任到相濡以沫，在近未来科幻背景的废土之上呈现出一种独特的浪漫。游戏的美工相当出色，在人物表情刻画上秉承了《天剑》的一流水准，音乐也别具一格。游戏的内容结合了打斗、射击、攀爬、竞速等等，其中攀爬部分类似于《波斯王子》，但更具力量感。战斗部分的表演性不俗，只是缺乏变化，BOSS战也都是固定套路。尽管流程不短，但通关后除了探索数量繁多的收集要素之外，可重复性不高。



超时空要塞 试炼边境

★☆☆☆☆ UCG 评分：－

PS3 | マクロストライアルフロンティア | 日版 | 10月7日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：九兵卫



《超时空要塞 试炼边境》是以PSP平台《超时空要塞》系列”的系统为原型进行重制并强化的次世代新作。PS3版画面效果大幅提升，游戏的操作也变得更为简单，流畅爽快的动作与射击、“歌姬”援助系统等经典元素也在本作中保留并强化。游戏中不仅会收录《超时空要塞 边境》TV动画版以及游戏中出现大量耳熟能详的曲目，来自剧场版《虚空的歌姬》里的新歌也首次出现在本作的舞台中。不过，由于本作的关卡数量极少并且不对应存档功能，因此对FANS来说意义更大的应该还是和游戏同捆收录的高清版《超时空要塞 边境 虚空的歌姬》剧场版动画。



王国之心 编码重制版

★★★★☆ UCG 评分：23

NDS | キングダム ハーツ Re：コーデッド | 日版 | 10月7日
Square Enix | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：八重樱



本作的故事延续自《王国之心2》结尾处索拉、利库和凯丽三人收到米奇国王来信的剧情，蟋蟀吉米尼在整理与索拉一起旅行时记下的日记时发现有几段毫无印象的文字，察觉有异的米奇国王将吉米尼的日记数据化，让同样被数据化的索拉去到日记的世界中清理掉蚕食世界的BUG，并寻找神秘事件背后的真相。本作原本是2008年在手机平台上推出的游戏，但是由于运营等问题导致很少有玩家玩到这一外传性质的作品，因此2010年，本作重制到NDS平台上，并更名为《王国之心 编码重制版》。《王国之心 编码重制版》的剧情基本延续了手机版的内容，但游戏的一部分系统做出了进化变革，相当于是将掌机平台上的《王国之心 梦中诞生》和《王国之心 358/2 Days》的精髓融汇到一起，被设定成电脑CPU式样的成长系统“STATUS MATRIX”赋予了玩家更为自由的成长空间，开启不同的零件可以获得相应的能力，并且系统中还存在着“官方修改器”，感觉战斗吃力的玩家能通过修改难度令游戏得以顺利进行下去，同样，对自己操作技术有自信的玩家也可以提高难度来获得敌人道具掉落率提升的机会，玩法可谓是相当多变。游戏中也存在着一些挑战关卡，关卡层数最多可到100层，不但有更为强大的敌人，同样也有着更好的奖励道具在等着玩家取得。此外必不可少的还有透露下一作剧情的隐藏影像，系列玩家想要不错过任何重要信息，本作是必须腾出时间来玩一玩的。





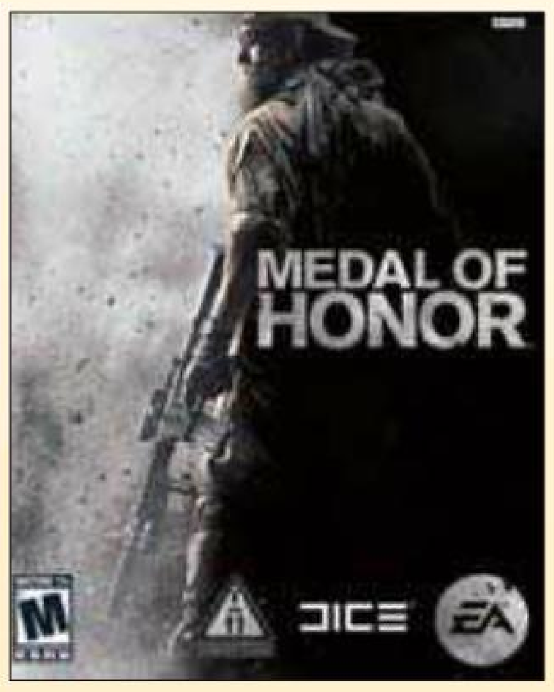


▶战游戏中的很多场景都是以1代为原型设计的，老玩家倍感亲切。

荣誉勋章

★★★☆☆ UCG评分：23

PS3/X360 | Medal of Honor | 美版 | 10月12日
EA | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：铃



《荣誉勋章》讲述了发生在阿富汗战争时期的故事，以普通士兵的视角来映射了整场战争，恰如其分的配乐衬托出了淡淡的哀伤。玩家在游戏中会随着流程的发展分别扮演隶属不同作战小队的队员来执行任务，各个小队之间的行动计划都有着千丝万缕的联系。游戏的关卡场景有漆黑的夜晚，也有尘土飞扬的白天，任务的种类包含了突入、潜入、远程狙击、空中支援等。在完成任务的过程中经常会遇到突发状况，这就需要等待这个部队直接的有机配合来保证计划的顺利实施，因此等待支援也成为了游戏中时常发生的事情。第一战士模式是单机模式的加强版，这个模式下玩家可以选择任意小队成员来完成游戏，但同时流程的难度也会大增，远远超过普通故事模式的困难难度，连Checkpoint的数量也寥寥无几，给达人玩家创造了一个极限的挑战舞台。





本作的多人模式由另外一个制作小组操刀，与《战地 恶人连2》采用了同一个制作引擎，因此网战的风格走的也是“恶人连向”，使得本作的网战具有良好的平衡性，比赛中也更强调团队之间的战略配合。多人模式一共有三种职业供玩家选择，而同一种职业又因玩家选择的具体派别不一，在武器的使用与解锁顺序上也会不一样。每个职业都有各自擅长的武器与装备，同时也有着不同的打法。地图众多、比赛模式多样也是本作的一大特色，每一张地图与不同比赛模式的组合都会衍生出多种全新的可能性。



▶在尘土飞扬的山坡下，你还能准确命中敌人吗？

星之卡比 毛线史诗

★★★★★ UCG评分：27

Wii | 毛糸のカービィ | 日版 | 10月14日
Nintendo | 平台动作 | 无对应周边 | 文：八重樱



本作是“《星之卡比》系列”首度登陆Wii平台的新作，也是续《星之卡比64》10年之后再度推出的横板过关的游戏。故事设定为卡比被大魔王阿米波 · 阿莫雷吸入了一个由毛线和不织布编织而成的世界中，连外形也变成了一团毛线。尽管卡比失去了原有的吸收能力，但在这个奇妙的世界中，它可以使用毛线攻击打散或是卷起敌人，也能改变毛线身体的形状去打倒劲敌或是解开谜题。作为一款横板过关游戏，本作有着惊为天人的场景表现，关卡设计类似于《小小大星球》，共有8张地图，每张地图都有对应的主题，诸如像花园、火山、海洋等等，这些主题在不织布风格的卡通背景表现下显得可爱至极，充满了无尽的童趣，玩家在游戏时就如同是在翻阅一本童话绘本，每一处细节都散发着治愈人心的浓浓暖意。





游戏的整体难度偏低，而且也取消了GAME OVER设定，即便是不小心掉下沟壑也最多只是损失一些宝石碎片，并不会减少生命，玩家不必再因为反复打不过一个地方而急得想要摔手柄，而能够用平和欢快的心态体验游戏所带来的乐趣。当然，游戏中也有着众多收集元素，这些小道具不但位置很隐蔽，而且取得方式也颇有难度，适合喜欢挑战自我的玩家尝试。《星之卡比 毛线史诗》还支持双人合作模式，一人控制卡比，一人控制弗拉夫王子，连战斗的细节都会因为两人合作而发生一些改变。本作的风格清晰童稚，和弟弟妹妹们一起玩不用担心会“带坏小朋友”。

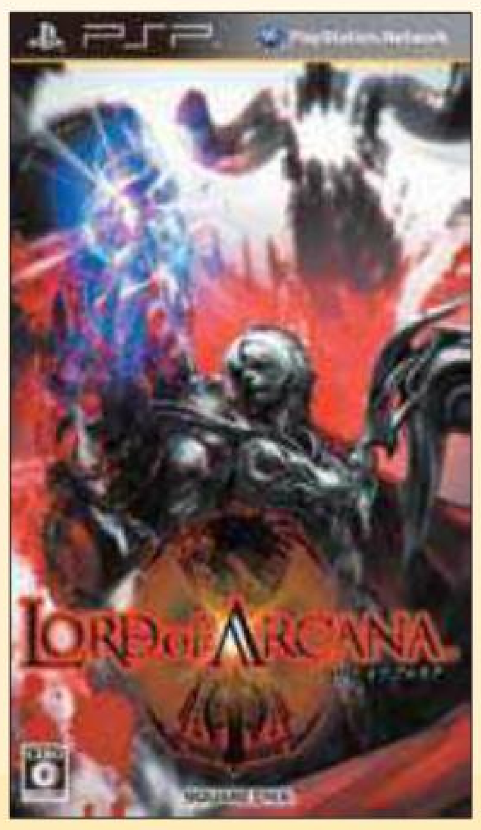


▶本作的每一个场景都极具童话色彩。

核石之王

★★★☆☆ UCG评分：22

PSP | ロード オブ アルカナ | 日版 | 10月14日
Square Enix | 动作 | 无对应周边 | 文：洛克



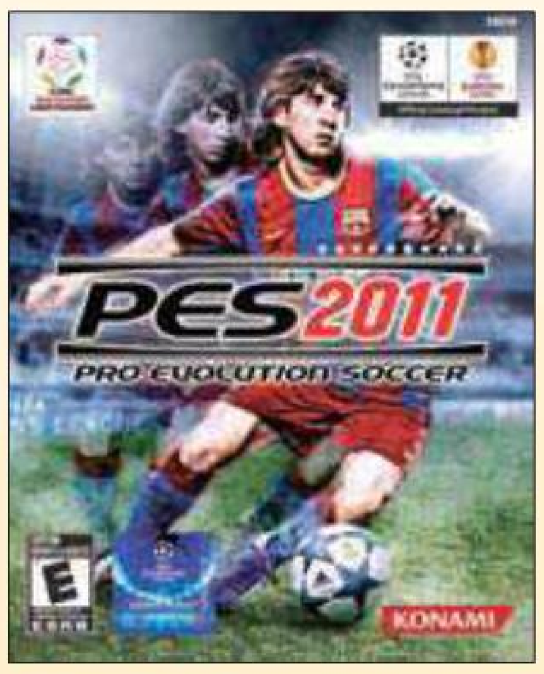
本作是一款带有等级设定的《怪物猎人》类动作游戏，在游戏的进行过程中对角色等级有一定要求。游戏的进行方式采用的是和《怪物猎人》相同的任务形式，玩家可以通过不断领取对应等级的任务，当完成特定的关键任务后将会出现难度更高的任务供玩家挑战。在任务中玩家需要分别击破把守在区域各地的守护者获得钥匙才能向关底的核石BOSS发起挑战。在装备方面也是一显《怪物猎人》风格，通过消灭BOSS获得的素材来进行装备制作以及强化，人物外貌会根据装备不同而发生改变。另外，本作的DLC放出速度比较迅速，可以挑战一些正常流程没有的怪物。



世界足球 胜利11人 2011

★★★★★ UCG评分：25

PS3/X360 | Pro Evolution Soccer 2011 | 中文版 | 10月14日
Konami | 体育 | 无对应周边 | 文：火云



“革新”这个词是“《WE》系列”跨入次世代之后一再被提起的关键词，可失望的是制作小组并没有让玩家们在前几作中看出他们在这方面的努力，直到本作，一个脱胎换骨的《WE》终于出现在我们眼前。游戏在操作和系统上做出了很多大胆地改变，假动作系统不再依赖十字键（左摇杆）交给右摇杆全权指挥，可以让玩家在带球过程中更加精确地控制球员走位；玩家最熟悉的力度槽被设置到球员的下方显示，在决定出球力量时可以更好地把握按键时间；作为系列主打的模式“大师联赛”丰富了很多细节，球员转会过程中助理教练会给玩家很多提示和帮助，玩家可以将精力更集中在赛事与排兵布阵上。



辐射 新维加斯

★★★★☆ UCG 评分：26

PS3/X360 | Fallout New Vegas | 美版 | 10 月 19 日
Bethesda | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：雷电



本作是由拥有黑岛小组血脉的黑曜石工作室（Obsidian）开发制作的，使用 Bethesda 开发的《辐射 3》的现成引擎，大幅强化原有机制，加入系列最初两作的感觉，在精神上成为《辐射 2》之后系列真正的续作。本作再一次诠释了美式角色扮演游戏自由的真正形态，那不是简单地给你一个沙箱让你随便折腾的自由，而是“选择与结果”这种机制的完美体现，玩家的行动将真真正正影响游戏流程的进行，剧情、NPC 对你的态度、你自己在整个游戏世界中的地位都会根据你的行动发生根本上的变化。

游戏的结局是由 27 个结局片段组成的，你之前在游戏中的行动方式会影响结局的呈现情况，莫哈维和新维加斯的未来在你的手中，庞大结局让人为这逻辑缜密的作品肃





然起敬。剧情派玩家可以在本作中得到彻底的乐趣，不过本作对语言的要求较高，如果无法理解繁多的对话选项（复杂程度甚至超过文字冒险游戏）就无法掌握流程的动向。

游戏的战斗系统在《辐射 3》的基础上进行了调整，增加了物品组合的种类，加入了武器部件，重新加入《辐射》最初两作的众多物品，老玩家熟悉的“变种蜥蜴”等敌人的回归让人感动。以通关为目的专心进行主线任务也需要花上 20 小时以上，70 多个支线任务几乎每个都和主线中的任务一样庞大，还有超过 90 个自由任务以及将近 100 个挑战等着你去完成，游戏丰富的收集要素让庞大的莫哈维沙漠废土的每一个角落都拥有了自己存在的意义。



▶既然叫“新维加斯”，那各种赌博迷你游戏自然是游戏中不可缺少的元素。

征服

★★★★☆ UCG 评分：26

PS3/X360 | Vanquish | 美版 | 10 月 19 日
SEGA | 动作射击 | 无对应周边 | 文：铃



本作是三上真司阔别多年之后的原创作品，是一款动作要素占有相当比重的射击游戏。游戏的进行节奏非常快，敌人的攻击欲望也很强，经常是满屏子弹乱飞。主角萨姆的动作同样极具速度感，无论是冲刺、射击、还是翻滚，动作都流畅而有力。AR 模式是游戏的重要战斗系统，开启 AR 模式时，所有人或物体的行动都会变慢，就连子弹的运行速度也不例外，适时使用 AR 模式能够帮助玩家准确攻击敌人的弱点，及时打爆正在飞行中的导弹。不过如此强大的能力并不是随意使用的，若 AR 战斗服过热，主角的行动就会变慢，直到过热状态完全消除才会恢复正常，在高难度下，这段时间对于主角来说是很危险的。游戏的最高难度与最低难度反差极大，前者是地狱，





适合高手玩家挑战，后者不仅简单，还有自动瞄准系统。将游戏的主线逐步进行直至通关，挑战模式就会解锁一些关卡，它们大部分都具有一定的难度，特别是最后的“挑战六”，难度更是超过许多人的想像。

游戏中的细节非常多，敌人虽然都是机器人，但每个敌人的弱点与特点都不相同，射击它们不同的身体部位也会造成其行动上的差异，玩家获得的得分也不一样。没有多人模式，但并不代表不对应网络，玩家在主线流程与挑战中的成绩都会自动上传到服务器进行成绩排名，排行榜的类型有两种，时间和分数，玩家可不断研究和挑战最好成绩。



▶无论是射击手感还是打击手感都相当出色。

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 2

★★★★★ UCG 评分：27

PS3/X360 | NARUTO－ナルト－疾风传 ナルティメットストーム 2 | 日版 | 10 月 21 日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：胜负师



本作是 2010 年素质最高、最具诚意的动漫改编游戏。前作为 NBGI 在 PS3 推出的少有的独占作品，因开发商 CC2 对于《火影》游戏出色的掌控和过硬的技术力而获得了口碑和销量的双丰收。本作改为跨平台推出，却没有因为面向国际而在制作方向上进行妥协，并没有在日本厂商纷纷西进或将作品西化的大潮下随波逐流，其重要的单人游戏模式不再走前作的 GTA 风格，而是更加贴近传统的日式 RPG 感觉。尽管没有升级概念和踩地雷式的战斗，但相比之前的注较重动作要素，本作更注重探索与收集。本作的画面有了长足的进步，更难能可贵的是其不断进化的制作理念，将火影迷们最需要的东西呈现给了玩家。游戏中大魄力的 BOSS 战数量增加到了前作的 3 倍，每





一场战斗都有极为精彩的 QTE 部分，如同将原作中的经典场面进行了高清重制，其表现力和表演性甚至超越了原作。战斗胜利时若满足条件，还会出现剧情闪回画面，将气氛推向高潮。在单人故事模式中还有丰富的支线任务与特色事件，全部完美需要 25 至 30 小时，比起同类游戏可谓诚意十足。同时，本作与时俱进地加入了网络对战系统，对战可使用角色超过 40 人，其中还有鸣人的父亲和《铁拳》新人拉斯这样的特别角色。战斗系统根据网战特点进行了改良，比如缩短奥义的表演时间，援护系统也更具战术性。网战平衡性不太高，但对网络要求不算严格，热闹的忍术对战值得玩家去体验。

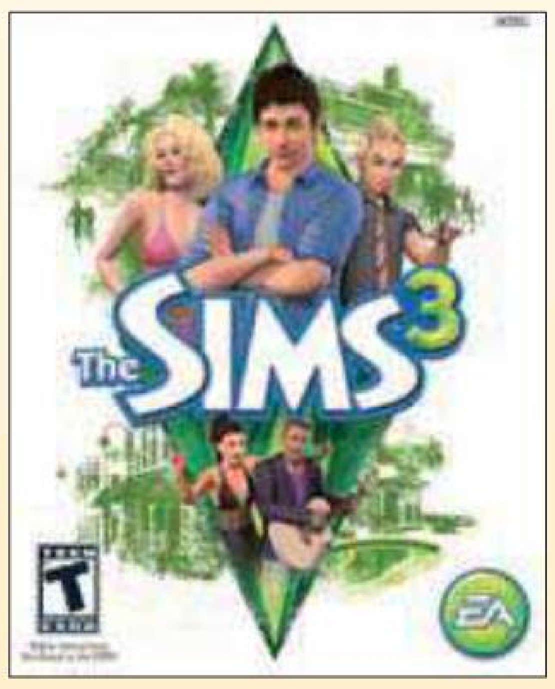


▶源于原作却又高于原作的 BOSS 战设计是游戏中最出彩的部分。

模拟人生 3

★★★☆☆ UCG 评分：–

PS3/X360 The Sims 3 美版 10 月 26 日
EA 模拟育成 无对应周边 文：星夜



将生活中鸡毛蒜皮的琐事变成有趣的游戏体验——这就是全球销量过亿的 PC 游戏系列《模拟人生》。不过该系列家用机上的表现一直不理想，这款最新作也存在读盘时间太长等问题，不过游戏尽可能保留了 PC 版的精髓，将镜头放大，观察模拟人的生活，总能令人忍俊不禁。游戏就像是普通百姓平凡人生的浓缩。模拟人将会向你表达他们的愿望，完成这些愿望就会获得"业报"值，这样可以让模拟人更幸福，甚至可以将某个死去的家庭成员复活，或者瞬间满足模拟人的基本需要。完成一些特殊挑战任务可以获得挑战值，可用来购买家具、业报能力、新工作服等。



星球大战 原力释放II

★★☆☆☆ UCG 评分：19

PS3/X360 Star Wars：The Force Unleashed II 美版 10 月 26 日
LucasArts 动作 无对应周边 文：脆薯条



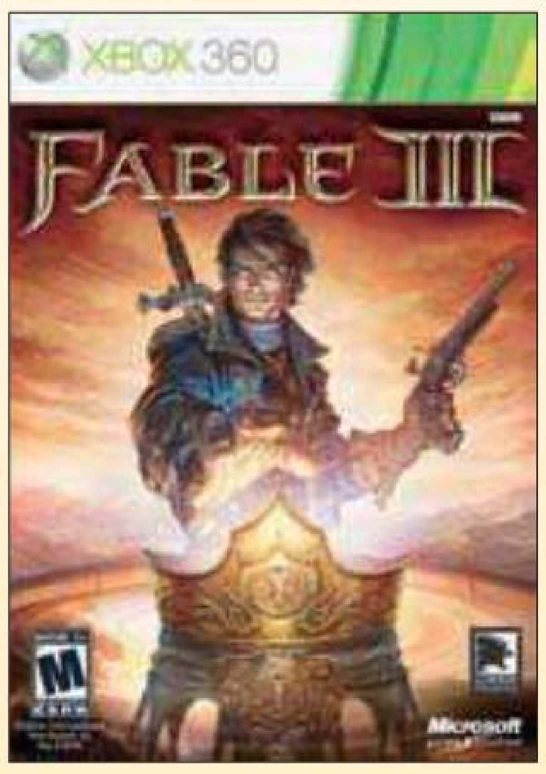
作为 LucasArts 销量最高的游戏，《星球大战 原力释放》可谓是名声在外，作为续作虽然力求超越前作，但是实质表现上却只能说是不过不失了。游戏对《星球大战》世界的还原可谓十分出色，画面华丽而且音乐表现也是十分到位，可惜的就是原本在上作大放异彩的原创剧情在本作消失得无影无踪，过短的游戏流程导致玩家通关之后完全没有任何感动和欣喜。游戏中除了使用原力抓人和光剑砍人之外就没有什么过多的变化，挑战模式在难度上和流程上的设计也过于平庸，并没有为游戏的可玩性增加多少益处，更换不同颜色的光剑可以说是游戏惟一值得搜集的要素了。



神鬼寓言III

★★★★☆ UCG 评分：23

X360 Fable III 中文版 10 月 26 日
Microsoft 角色扮演 无对应周边 文：奈落



"《神鬼寓言》系列"凭借洗练的系统和高自由度的世界设定赢得了世界范围内的肯定。本作在故事上与第二作一脉相承，讲述英雄后代的传奇人生。游戏一开始，玩家要从王子或者公主中选出一名自己要扮演的角色，在两位老臣的辅佐下逃出城堡、云游天下、经历无数冒险、结识各路豪杰，最终暴力革命推翻兄长政权。成为一国之君后还能体验国王的生活，你在革命时期对各个势力许下的诺言这时候是否兑现全在你的一念之间。同时还能根据大臣的进谏制定国家政策，并在最后击败威胁王国命运的幕后真凶——暗影势力。游戏的画面充满欧洲近代资本主义革命时期的气氛，诗情画意的欧风小城布莱特沃、田园风光的米尔菲德、沙漠中的圣地奥罗拉、昏暗的工业化大城市包尔斯顿、白雪皑皑的雾峰谷都让人流连。游戏中的景色美轮美奂，场景的丰富生动即使是在 RPG 中也少见。系列引以为傲的高自由度生活系统在本作中表现差强人意，看似可以做的事情很多，开始给人的兴奋感很强，但时间长了之后大部分系统可玩性不高。相对于前作的变革之处都引来了非议，尤其是战斗的弱化。本作的战斗非常简单，魔法、枪械和近战武器的搭配平衡性较差，极为丰富的武器进化系统在实际游戏中却沦为鸡肋。值得一提的是游戏的配音演出极为出色！几乎全程语音没有冷场，让整个游戏像舞台剧一般生动。全中文版消除了语言障碍，绝对值得体验。







▶喜欢欧风小城的人会对本作的城镇流连忘返

黄金的太阳 黑暗黎明

★★★★☆ UCG 评分：24

NDS 黄金の太陽 漆黒なる夜明け 日版 10 月 28 日
Nintendo 角色扮演 无对应周边 文：洛克



相信大部分老玩家都无法忘记 GBA 上的经典游戏《黄金的太阳》，本作带给了掌机玩家数不清的感动。时隔八年之久，续作《黄金的太阳 黑暗黎明》在 NDS 平台上与玩家再度见面。本作的剧情发生在前作《黄金的太阳 失落的时代》的 30 年后，讲述 1 代的主人公罗宾率领八名海蒂亚战士成功解放"黄金的太阳"现象 30 年后，因为一次偶然的意外导致他们的子孙再度踏上旅程，展开全新冒险的故事。在游戏中玩家将扮演主人公穆特，为了寻找传说中的洛克鸟羽毛而踏上旅途，并在旅行中结识新的伙伴，最终拯救世界。游戏的系统依旧采用前作的框架，81 种效果各异的精灵、通过各种组合产生的强力召唤技能、种类丰富的精神力谜题，这些经典要素无一不被游戏保留，甚至还增加了解谜过程中要利用到的精神力。为了充分利用到 NDS 的双屏，在迷宫中上屏将会实时显示出游戏的地图，在地图上显示着宝箱以及精灵的位置，这种设定使迷宫的探索更加方便。





《黄金的太阳》最大特色在于隐藏的精灵和道具的收集过程，这些隐藏要素不仅在含有大量谜题的迷宫中，还有获得时限的限制，一些重要道具会随着剧情的推进而无法取得，玩家需要灵活运用目前取得的精神力打通道路，才能获得这些精灵和召唤石板。在游戏通关之后还会出现解谜难度更高的宝岛，成功通过后可以获得游戏中的最强组合召唤技能。



▶在本作中新增加的精神力"探索"，在迷宫中如果遇到难度太大的谜题，活用该技能可以得到一些提示。

天空机器人

★★★☆☆ UCG 评分：24

NDS Solatorobo それから CODA へ | 日版 | 10 月 28 日
NBGI | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：奈落



本作以猫人和犬人共同生活的幻想大陆为舞台，讲述了心怀梦想的犬人少年莱德的冒险故事。本作的特点是机器人和人形两种操作状态，玩家在大部分时间是乘坐机器人在城镇或者迷宫中冒险，但必要时候也会换为角色自己进行解谜和战斗。

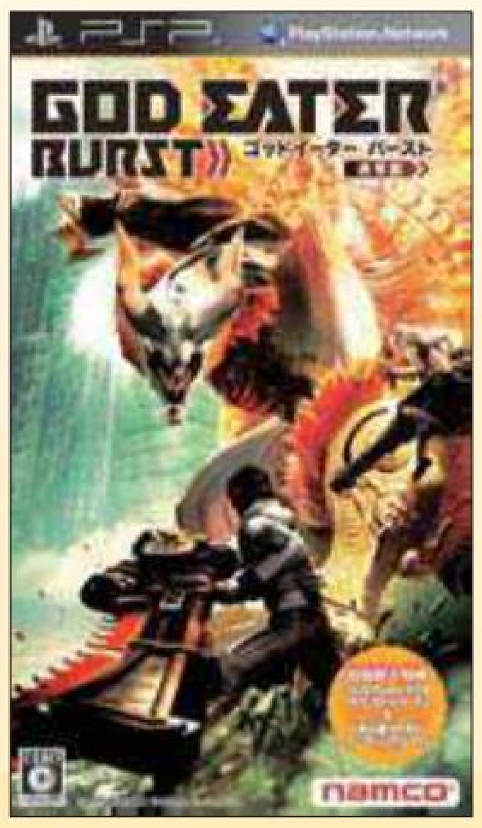


主人公的机器人可以在不同模式之间变身，以应付各种情况。游戏的剧本和展开非常王道，更让人意想不到的是后面的剧情发展如此精彩。画面很干净且质感独特、颜色又温馨。特别是走在城镇的时候，游戏采用了一种多图层透视关系表现手法，让画面看起来立体感十足。加之简单的操作让人很快上手，是一款看似低龄向实际非常好玩的游戏。

噬神者 爆裂

★★★★☆ UCG 评分：24

PSP God Eater Burst | 日版 | 10 月 28 日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：洛克



继前作《噬神者》大受好评后，NBGI 再接再厉推出资料篇性质的本作。游戏不但继承了前作的所有内容，更是追加了新剧情、新荒神、新武器动作等要素，并且可继承《噬神者》的存档。游戏最大特点就是难度和前作相比大幅下降，无论是受到伤害的减血量还是怪物招式的判定都比以前弱化很多。不过喜欢挑战极限的玩家也不用着急，制作组还设定了只有通关游戏后才会出现的高难度任务，更有限定 NPC 甚至单人挑战多只荒神的超高难度任务，绝对能满足玩家的挑战欲。值得一提的是官方承诺的 DLC 服务，在游戏发售后的连续 6 个月内，每月都会放出一个前所未有的新荒神供玩家挑战。



梦幻俱乐部 携带版

★★☆☆☆ UCG 评分：18

PSP ドリームクラブ・ポータブル | 日版 | 10 月 28 日
D3 Publisher | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：脆薯条



本作是一款原高清机平台的逆向移植作品，画面虽然有所缩水，但原作的系统基本都得到了保留。但厂商的诚意明显不足，游戏中只追加了一个类似闹钟的邮件提醒功能，其他要素和原作如出一辙。标志性的跳舞由于画面上的缩水，很明显没有原版那么具有观赏性。如果有条件的玩家还是推荐玩 X360 上的原版，如果想随时随地逛“夜店”，那么本作无疑是最好的选择。另外玩家必须根据女孩子提出的问题来选择正确的回答，以此来提升好感度。饮酒系统、点歌系统、迷你小游戏、各种约会事件一应俱全，特殊的触摸事件比较邪恶，十个性格各异的女孩子也对足了各位 FANS 的胃口。



我的新娘

★☆☆☆☆ UCG 评分：17

X360 俺の嫁 ～あなただけの花嫁～ | 日版 | 10 月 28 日
Idea Factory | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：纱迦



这是一款模拟新婚夫妻生活的游戏。玩家可以自定义自己的新娘，除了姓名、生日这些传统项目，还有青梅竹马、妹妹、大姐姐、傲娇等 6 种性格／外貌可选。游戏的声优阵容非常豪华，6 位新娘候补由名冢佳织、生天目仁美、钉宫理惠、伊藤静、广桥凉、斋藤千和演绎，并有加藤英美里、后藤麻衣、花泽香菜的 DLC 下载。游戏从学生时代的恋人篇开始，毕业之后就进入风光旖旎的新婚篇。但游戏内容极度贫乏，玩家进行任何选择都不会影响剧情发展。而且所谓的新婚篇到后来也只是一味的简单重复，不是声优控的话肯定玩不下去。不过全成就难度很低，两个小时就能完美。



十一月 NOVEMBER



11 月 4 日 Kinect 上市全美反响强烈，微软将年内预期销量目标从 300 万提高到 500 万。

11 月 8 日 Koei Tecmo 宣布上半财年巨额亏损，社长松原健二辞职，创始人襟川阳一出任社长。

11 月 9 日 《使命召唤 黑暗行动》上市，创造了首日 3.6 亿美元，首周销售 6.5 亿美元的娱乐产业史上最高纪录。

11 月 11 日 UBM TechInsights 的一份分析报告指出，Kinect 的成本只有 56 美元。

11 月 11 日 维亚康姆传媒集团宣布季度收入大幅下降，正准备出售《摇滚乐队》开发商 Harmonix 公司。

11 月 11 日 Capcom 宣布正在加速进行游戏开发部门的重大改革。

11 月 15 日 可靠消息指出 Activision 将关闭或者出售 Bizzare Creations，据传微软很有可能重新买回这家工作室。

11 月 15 日 微软宣布 Kinect 发售 10 日后实际销量突破百万。

11 月 16 日 育碧公司令人失望的财报公布，当日股价暴跌 18%，是 14 年来最高的单日跌幅。

11 月 17 日 Joystiq 网站曝出 PSP2 开发机照片，采用类似于 PSP Go 的滑盖造型以及双类比摇杆，并配备前后双摄像头与背部触控板。



11 月 19 日 OnLive 公司宣布业界首款云计算游戏机 MicroConsole 将于 12 月 2 日发售，定价 99 美元

11 月 24 日 日本 ImageEpoch 公司宣布进军游戏发行市场，同时公开多款日式 RPG。

11 月 25 日 据彭博财经报道，平井一夫可能会继任索尼集团社长。

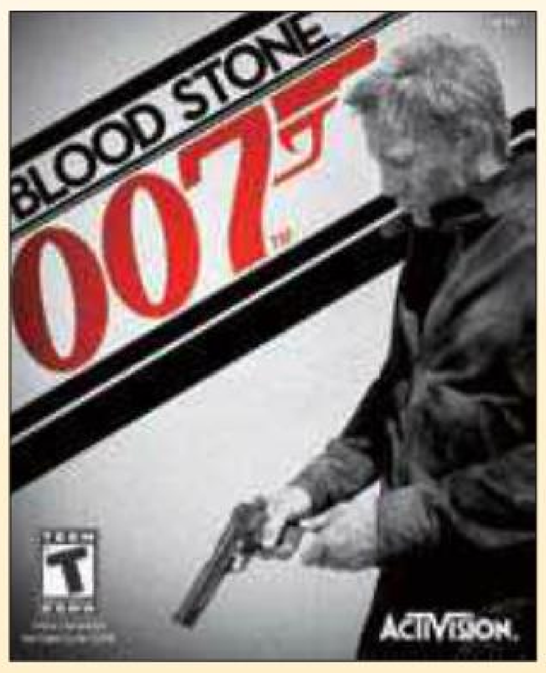
11 月 29 日 微软宣布 Kinect 发售 25 天后全球销量超过 250 万套。

11 月 30 日 索尼宣布 PlayStation Move 自 9 月份发售以来全球累计出货量超过 410 万套。

007 血石

★★★☆☆ UCG 评分：20

PS3/X360 | James Bond 007：Blood Stone | 美版 | 11 月 2 日
Activision | 动作射击 | 无对应周边 | 文：雷电



本作 7 月宣布，同年 11 月便发售。并非之前任何游戏的续作，也并非电影改编作品，而是拥有自己的原创故事，并请来现任詹姆斯 · 邦德扮演者丹尼尔 · 克雷格担任本作的声优，此外还有著名的灵魂乐歌手乔斯 · 斯通扮演本作的邦女郎，克雷格电影中的替身演员为本作进行动作捕捉，几位明星在游戏中的表现都不错，诚意可见。

作为一款第三人称动作射击游戏，本作还借鉴了众多经典作品的经典元素，例如《分裂细胞》那样的潜入环节，需要玩家躲开敌人视线、骇客监视器等，还有惊险刺激的追车、追船环节，整个游戏的场景也非常多，可见制作组非常用心。



光辉物语

★★★☆☆ UCG 评分：—

NDS | ラジアントヒストリア | 日版 | 11 月 3 日
Atlus | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：奈落



本作是由 PS2 上人气 RPG《凡人物语》的制作团队与 Atlus 共同开发的幻想类正统 RPG。故事的主人公斯托克偶然的机会得到了一本名为“白示录”的神秘古书，从此拥有在时间长河中任意穿梭的能力。游戏中他要不断往返于各个时空，在关键的时点改变未来，最终避免人类走向灭亡。本作的战斗采用了可见式遇敌，回合制的战场中可以通过指令改变行动顺序，根据变化的顺序可以让我方形成连续攻击。除了战斗技能之外，游戏还有丰富有趣的地图技能。本作最大的特色是穿越于平行历史之中，同样的时间带上根据玩家选择不同会发生不同的故事。同时也造成了场景单调的缺点。



战神 斯巴达之魂

★★★★★ UCG 评分：27

PSP | God of War：Ghost of Sparta | 中文版 | 11 月 2 日
SCE | 动作 | 无对应周边 | 文：胜负师



2010 年索尼两大机种上都有战神奎托斯的身影，对于动作游戏玩家来说可谓惊喜。本作最早在 PS3 版《战神 III》中进行了神秘预告，是“《战神》系列”的外传作品，同时也对系列剧情作进一步补充。虽然是 PSP 上的第二个《战神》作品，但游戏实际讲述的是一代与二代之间的故事，成功干掉阿瑞斯的奎托斯，为寻找儿时失散的弟弟迪莫斯、探究自己的身世之谜，只身前往传说中的海上都市亚特兰蒂斯。玩家不仅可以看到少年时期的奎托斯，就连他的母亲也会出场，虽然是插入式的外传型作品，但也完成了故事的衔接工作，对于系列剧情以及编剧想像力感兴趣的玩家当然不应错过。同时，本作还发售了中文版本，对国内玩家更好地理解剧情提供了帮助。本作的画面虽不能与次世代版本相提并论，但是也已经达到了 PSP 的极限，由于本作与《战神 III》的开发在时间上有一定的重叠，因此游戏系统在保留 PSP 前作基本特征，更适合 PSP 操作的同时，在很多方面都向《战神 III》靠拢，当然也有不少的创新之举。比如消耗道具槽发动的破甲攻击就拓展了战术变化，最终 BOSS 战时奎托斯与弟弟协力作战极为精彩，也为今后推出《战神》合作模式提供了有益的尝试。游戏流程比 PSP 前作明显加长，但难度依然很低，即便设置了需要大量红魂才能开启的隐藏要素，也可以通过竞技场模式快速取得。宙斯可以在竞技场中使用，算是一点惊喜。







▶对于 PSP 来说，本作在画面表现上已经无可挑剔。

使命召唤 黑暗行动

★★★★★ UCG 评分：29

PS3/X360 | Call of Duty：Black Ops | 美版 | 11 月 9 日
Activision Blizzard | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：脆薯条



一年一度的《使命召唤》又给我们带来了新的气象，同时也是 Treyarch 迈向现代战争题材的第一步。本作的剧情经过精心设计，不仅承接《使命召唤 5 战火世界》的剧情，而且同时把玩家带回冷战时的重重疑云之中。剧情本身又极富悬念，各种幕后黑手疑云重重的感觉贯穿整个游戏，而且其长度有了足够的保障，可以说单机剧情悬念横生且不失火爆刺激，游戏中的代表人物雷扎诺夫也给玩家留下了深刻印象。游戏中并没有个人英雄主义，虽然暴力要素描写得有些过火，但相比 IW 更能反映出战争的真实，各种倒叙、插叙手法融合在整个游戏之中，让人通关一次后还意犹未尽。另一个极为重要的变革便是其网战部分经过重新设计，平衡性上的突破可谓史无前例，极富特色的 Treyarch 风格网战让所有玩家沉迷其中。相较《使命召唤 现代战争 2》中的种种不合理设定，本作可谓取长补短，技能之间非常平衡，而且组合多变，使得各个技能都有用武之地。而连杀奖励方面就更注重平衡，而且又遵循互相克制的原则，可谓让快节奏的战斗又充满了紧张感，而且也不失团队配合的乐趣。要说本作的最大变化莫过于各种新奇要素的加入，小电视、造假信号弹、干扰器等等，不得不说这些新奇的要素又使得网战乐趣横生，而且你可以在录像回放中和好友分享这一切，每个精彩的镜头、搞笑的瞬间都能保留下来，给紧张亢奋的网战注入了一丝欢乐的气氛。







▶ 9 连杀的 Chopper Gunner 非常强力，使用重型机枪扫射时的感觉非常爽快。

秋之回忆 打勾勾的记忆

★★☆☆☆ UCG 评分：–

X360 | メモリーズオフ ゆびきりの记忆 | 中文版 | 11 月 10 日
5pb. | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：纱迦



大名鼎鼎的美少女恋爱游戏《秋之回忆》再次于 X360 上登场，而且这次还有官方中文版，绝对值得珍藏！游戏采用了名为打勾勾的全新系统，除了传统的文字选项之外，在关键剧情中是否与女孩打勾作出约定，会对游戏的剧情乃至结局产生直接影响。游戏中有 5 位性格各异的女主人公登场，在她们的笑容背后埋藏着令人难以想象的故事。只通关一遍并不算完美，在完成了织姬、里莎和诗名的故事之后，才能开启霞和千夏的路线，而整个故事的全貌只有到此时才会完全呈现出来。按照惯例，本作的全成就难度很低，而且中文版和日文版成就是分开的，成就犯们也不容错过！



拓麻歌子的换装挑战

★★☆☆☆ UCG 评分：–

NDS | たまごっちのなりきりチャレンジ | 日版 | 11 月 11 日
NBGI | 益智 | 无对应周边 | 文：九兵卫



身为全球最早的虚拟宠物角色，可爱的拓麻歌子这次要向新的领域发起挑战！NDS 版《拓麻歌子的换装挑战》不仅收录了系列以往的经典角色，玩家还可以操作新加入的动画版新角色。通过不同的换装，拓麻歌子可以挑战游泳、网球、舞蹈、音乐、书法等多达 33 种不同的练习项目。游戏中共有 11 个教室，每个教室中的练习项目分为不同的等级，而部分练习项目只有特定的角色才能参加。从初学者到大师级别，直至最终完成皇家级别，玩家想完成全部挑战虽然需要花费很长的时间，却很容易被游戏中那些可爱的角色吸引，乐此不疲。本作还与 NDS 内置时钟相联动，玩家可以自己设定练习的时间与计划。



皇家骑士团 命运之轮

★★★★★ UCG 评分：28

PSP | タクティクスオウガ 运命の轮 | 日版 | 11 月 11 日
Square Enix | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：纱迦



本作是昔日 SFC 上公认的经典——《皇家骑士团 2》的复刻版。《皇家骑士团》与《火焰之纹章》并称 S · RPG 双璧，其素质无庸置疑。本作的复刻非常成功，除主线剧情和三线分支大体一致之外，其他方面的变化之大，令整个游戏成为了全新之作！

本作的一大变化就是副标题“命运之轮”所代表的系统之一：命运之轮 · 战车。有了这个系统，无须 S／L，直接可以在战场上回到 50 步之内的行动，省去了玩家玩此类游戏时反复读档的麻烦。而使用该系统又会影响某些称号的获得，使得追求完美的玩家也不至于丧失动力。



游戏的另一大新系统——命运之轮 · 世界，同样有着深远的影响。命运之轮 · 世界需要在通关后才能开启，和通常的二周目不同，这个系统能让玩家在保持人员、装备、资金的情况下，回到流程中的指定穿越点来重新进行游戏，极大方便了追求一周目完美的人。



考虑到玩家的需求已随时代发生了改变，游戏在很多方面都进行更体贴的修正。例如连续战斗中途可以存档，可以同时保留数十条中断记录、同伴死亡的条件变化等等，这些变化虽然降低了游戏难度，但并没有损害游戏的乐趣。游戏的隐藏要素和SFC版相比也丰富了不少。战斗迷宫由原来的1个死者宫殿增至4个，非卖品的种类数量有了极大扩充，还有十二神将等强力BOSS等着你去挑战。即使再精通 SFC 版的老玩家也要重打数百小时才敢说完美。



▶系列每作都出现的魔女デネブ，在本作中的加入条件比 SFC 版复杂了很多。

龙珠 猛烈冲击 2

★★★☆☆ UCG 评分：22

PS3/X360 | ドラゴンボール レイジングブラスト 2 | 日版 | 11 月 11 日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是在 2009 年发售的《龙珠 猛烈冲击》的续作，除了继承前作中大受玩家好评的系统外，游戏还收录了大量新角色参战，总计人数超过百名，可以说本作的出场阵容达到了历史最高峰。本作大胆取消了《龙珠》改编作品中必收录的剧情模式，收录了任务模式，玩家在游戏中完成任务后可以获得点数，在银河模式中能利用这些点数对角色进行养成。游戏的战斗采用了全新的“猛烈冲击系统”，在游戏中只要将气蓄满，在角色达到特定状态的时候按下特定键就能发动 30 秒的超级模式，在这个状态下虽然角色的格斗能力会大幅提升，但无法使用必杀技，可谓是一把双刃剑。



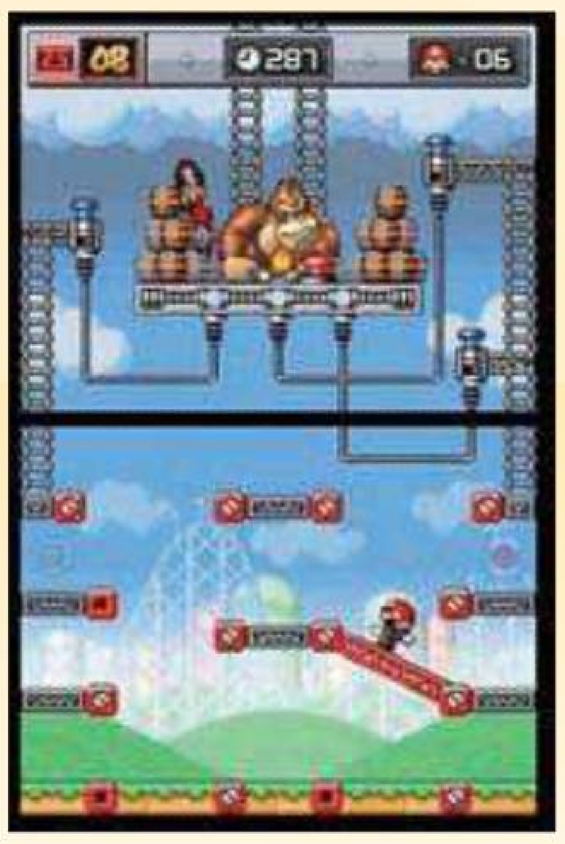
马里奥对大金刚 突击迷你大陆

★★★★☆ UCG 评分：25

NDS | マリオ vs. ドンキーコング 突击！ミニランド | 日版 | 11 月 14 日
Nintendo | 益智 | 无对应周边 | 文：奈落



本作是 GBA 上大受好评的益智解谜游戏“《马里奥对大金刚》系列”的第三作。故事讲述在马里奥主题公园开业大吉的时候，计划前100名客人能得到惊喜礼物，而大金刚不巧正是第 101 位客人，不高兴的大金刚开始捣乱。玩家在游戏中需要用触摸笔放置各种物件引导迷你马里奥走到关卡的门中。这次在 NDS 平台上充分利用触控笔的优势，操作的流畅度和解密的直观感受更上一层楼。本作的关卡丰富耐玩，总共有将近 100 个小关卡。每个关卡所占用的时间都不长，却需要人开动脑筋，非常适合在交通中或者睡前的零碎时间游玩。更加入了关卡自创系统，方便大家分享和比赛。



索尼克 色彩缤纷

★★★☆☆ UCG评分：22

Wii | Sonic Colors | 美版 | 11月16日
SEGA | 动作 | 无对应周边 | 文：铃



进入次世代后，我们熟悉的音速小子索尼克经过了数次游戏风格上的转变，但收到的效果却褒贬不一，没有得到玩家和业内的一致好评，好在《索尼克 色彩缤纷》让索尼克重新回到了正轨。游戏的关卡设计出色，给人以华丽的感觉，当玩家控制着索尼克在宽阔的道路上奔跑时，思绪不自觉的就会回到以前游玩《索尼克》时候。游戏的关卡会在2D和3D间不断转换，色彩的变化代表了索尼克能力的切换，游戏的节奏也非常快。在操作难度上，本作的要求是很低的，因为制作小组当初制作游戏的时候就希望能让小孩子们也能玩懂这款游戏，因此他们保留了核心玩家的意见，做了更适合上手的系统。



极品飞车 热力追踪

★★★★☆ UCG评分：24

PS3/X360 | Need for Speed: Hot Pursuit | 美版 | 11月16日
EA | 竞速 | 无对应周边 | 文：雷电



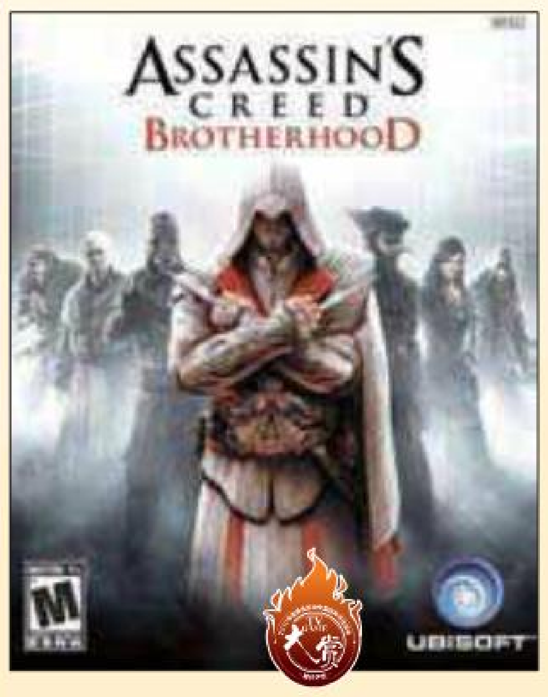
《极品飞车 热力追踪》本是1998年登陆PS和PC平台的"《极品飞车》系列"第三作的名称，其中警车与地下车手之间的追逐战非常抢眼，激烈的游戏过程让人记忆犹新。如今时隔12年，一个轮回，开发商再次用回原本的名字"热力追踪"，将这经典的警匪追逐模式带到次世代平台，以更美的画面、更高的速度感感染每一个热爱狂飙的玩家。游戏中，玩家选择扮演警察或是地下车手，参加不同的活动，车手的目的是在警车的追捕下以最快速度活着冲到终点获得比赛胜利，警车的目的是尽全力阻截车手，以在他们到达终点前破坏他们的车辆为目的。游戏的社区模式也非常新颖，对战才能找到最大的乐趣！



刺客信条 兄弟会

★★★★★ UCG评分：27

PS3/X360 | Assassin's Creed: Brotherhood | 美版 | 11月16日
Ubisoft | 动作 | 无对应周边 | 文：铃



曾有不少玩家怀疑本作只是一个无关紧要的外传故事，原因是本作名字并没有命名为《刺客信条3》，不过很明显这样的猜测是错误的。本作的单机模式有九个章节，故事情节紧接二代的末尾，不仅马里奥大叔与达芬奇这样的老面孔会登场，还有历史上的著名人物马基雅维利助阵，剧情的走向也对系列的发展至关重要。游戏的一开始还将系列前两作的剧情做了一个简要的交代，即使是没有玩过前两作的玩家也能对剧情有所了解。《兄弟会》的故事主要发生在罗马这一个城市，但罗马城之大是以往作品中任何一个城市都无法比拟的，因此罗马城内所包含的内容也就顺理成章的成为了历代之最。



分支任务的种类在本作继续得到加强与改进，继二代将分支任务趣味化、多样化后，本作中还对分支任务的剧情也进行了渲染，每个分支任务都是一个独立的小故事，达芬奇的战争机械作为一个新的尝试被加入到了分支任务中来，玩家可以再这些任务中体验使用大型兵器的快感。遗迹任务、十六号任务、城市修建不仅都完好保留，还都得到了一定程度的强化与修饰，这次就连商店也有任务可做，还引入了物品出售系统。此外，对刺客手下的育成也成为亮点，只要主角Ezio挥挥手，兄弟会的刺客们就会一拥而上，另外，指派他们去世界各地执行任务也是可行的。多人模式是一个大胆又成功的创新，合理的规则配合有趣的玩法，能够轻而易举地令人深陷其中无法自拔。



▶"螳螂捕蝉黄雀在后"的现象在多人模式中屡见不鲜。



阿加雷斯特战记2

★★★☆☆ UCG评分：–

PS3 | アガレスト战记2 | 日版 | 11月18日
Compile heart/Idea Factory | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是Compile Heart与Idea Factory两家公司合作开发的一款角色扮演类游戏，也是"《阿加雷斯特战记》系列"的最新作品。游戏延续了制作小组的一贯特色，其精美的人设和女性角色暴露的穿着都让人眼前一亮。在游戏中玩家需要扮演失忆的主人公以及他的子孙成为复活神的"容器"，以此来弥补"弑神"这一罪行拯救世界。在世代替换时，玩家所选择的结婚对象也会影响到次世代主角的各项能力。游戏的玩法与2008年9月份发售的《交叉利刃》十分相似，在其原有的战斗系统上进行了较大改进，使玩家能够体验到比前作更加丰富有趣的战斗。



负罪少女

★★☆☆☆ UCG评分：–

PSP | クリミナルガールズ | 日版 | 11月18日
日本一 | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：九兵卫

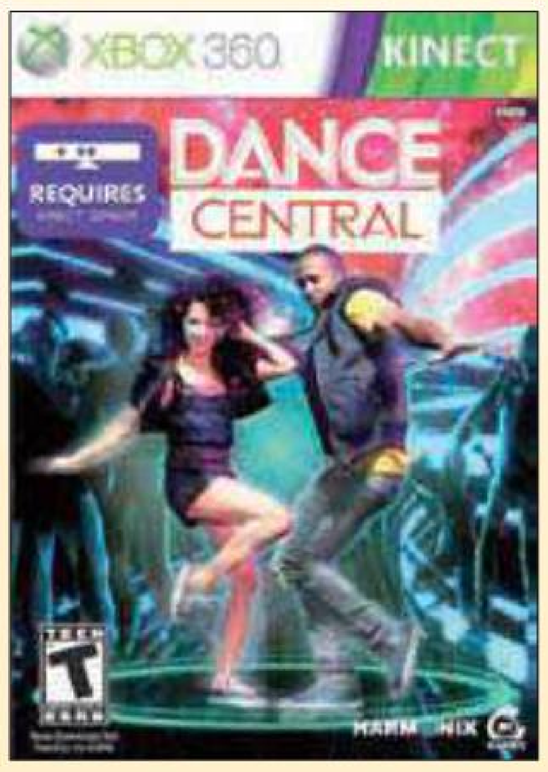


高耸入云地狱之塔内，7名背负不同罪名的少女被囚禁在这座宛如监狱一样的建筑中，这些少女被称为"半罪人"，为了让她们顺利重生，主角将以指导教官的身份引领少女走向塔的最顶层，从而完成"负罪少女"的赎罪之旅。本作的人设请到了"《世界树迷宫》系列"的画师新纳一哉，而音乐则采用金属摇滚的曲风。在一层层的迷宫内要想帮助少女们顺利通过各种试炼，玩家就必须通过不停的战斗对她们进行磨练，游戏中的对白也会成为改变少女性格的关键。有趣的是，本作中少女们的能力成长将通过特殊的"调教系统"来完成，玩家可以使用各种道具对她们进行鞭策与教育，过程非常之邪恶。



舞蹈中心

★★★★★ UCG 评分：26
X360 Dance Cental | 美版 | 11 月 18 日
Harmonix | 音乐 | Kinect 专用 | 文：铃



在 Kinect 首发的众多游戏中，《舞蹈中心》的表现无疑是相当出色的，不仅因为它对动作的识别几乎没有任何延迟，而且对玩家动作的捕捉是相当精准的，它要求的不只是象征性地摆出一个动作就行，而是需要玩家和游戏中的人物做出一模一样的动作，对节奏的要求也是同步的，不能提前摆出姿势，滞后也同样不行。游戏中包含了三十多首名曲，收录了六百多种舞步，全部由专业舞蹈家精心编排，每首歌的舞步都不尽相同，即使是同一首歌曲，也会因为难度的不同在舞步上有巨大差异，因此玩每一首歌都像是在玩全新的游戏，其难度与挑战性可想而知，毫不夸张地说，只要通过苦练将游戏中的歌曲舞步跳会，玩家就能完成从舞痴到舞蹈达人的进化。





本作中收录了不少来头不小的歌曲，其中包括当红的歌手Lady Gaga的两首曲目——《Poker Face》与《Just Dance》，前者作为低难度歌曲用来给玩家上手入门，而后者则是一首高难度歌曲，在困难模式下的舞步有一些甚至来自于她专辑MV中，这个原理在其他的歌曲中也适用，如果游戏收录的歌曲中有来自你所喜爱的偶像的，那么尝试本作绝对会让你热血沸腾。游戏的难度偏高，但制作方也在一定程度上做出了体贴的设定。在分解动作模式中，系统将一整首歌的动作一段段地分开来，每个难度都分别对应分解动作，悉数完成后再连接起来，玩家只要跟着做就能迅速进入状态。



▶选择的角色不同，人物的动作也会有风格上的变化。

Kinect 大冒险

★★★☆☆ UCG 评分：22
X360 Kinect Adventures | 中文版 | 11 月 18 日
Microsoft | 动作 | Kinect 专用 | 文：八重樱



《Kinect 大冒险》是 Kinect 首发的同捆游戏，采用虚幻引擎 3 制作，有着出色的画面表现。名为“大冒险”，其实收录的游戏只有 5 种，分别是弹力球、激流狂飙、惊险飞车、宇宙泡泡球和深海漏水大作战，全部游戏都需要使用 Kinect 来游玩。5 个游戏品质良莠不齐，最优秀的莫过于激流狂飙，充分体现二人合作的极致乐趣，弹力球、宇宙泡泡球则要相对枯燥一些，不过本作总体上来说还是充分展现出了 Kinect 的优势所在，适合全家聚会或是朋友聚餐活动时来制造一些小话题。值得一提的是，游戏中途是会自动拍照留念的，如果你不希望自己的“丑态”被外人发现，还是尽早删除比较好。



Kinect 可爱动物

★★★☆☆ UCG 评分：22
X360 Kinect Animals | 中文版 | 11 月 18 日
Microsoft | 模拟育成 | Kinect 专用 | 文：八重樱



乍看之下会以为《Kinect 可爱动物》是一个高清版的《任天狗》，实际上《Kinect 可爱动物》的元素要比《任天狗》丰富很多。游戏以一座被野生动物包围着的小岛为舞台，玩家可以和小岛上的猫科动物们结下深厚的友谊。这里所说的猫科动物可不仅仅是野猫、山猫之类的小动物，而是包括狮子、老虎、猎豹在内的众多猛兽。不过这些草原上的霸主们在游戏中都是以憨态可掬的幼崽形象登场，毫无攻击性且极为亲人，萌萌的动作极能引发玩家的满满爱意。玩家可以充分利用 Kinect 的互动功能和游戏中的动物们交流互动，随着好感度的提升还能开启新的冒险区域。



Kinect 逍遥快车

★★★☆☆ UCG 评分：21
X360 Kinect JOY RIDE | 中文版 | 11 月 20 日
Microsoft | 竞速 | Kinect 专用 | 文：纱迦

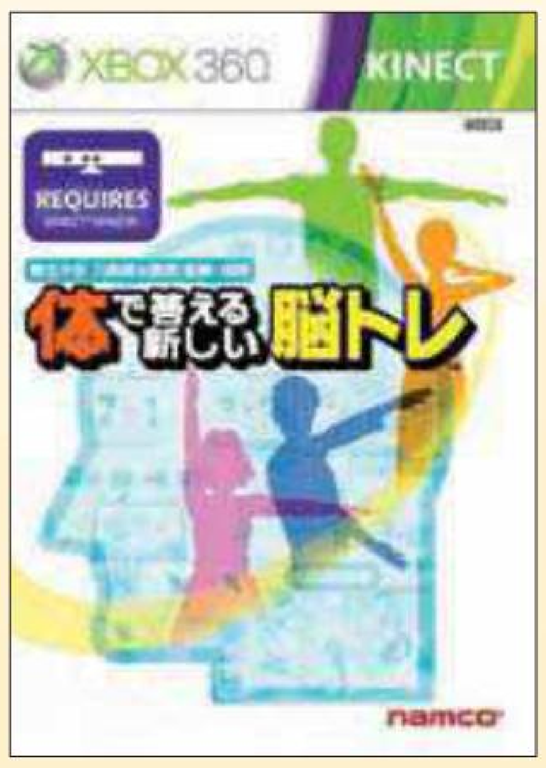


本作是标准的体感赛车游戏。游戏的操作异常简单，玩家只要作出凭空手握方向盘的动作就可以了。不过相对的，游戏中驾驶的乐趣也少了很多，因为刹车是自动进行的，玩家只管转弯就可以了。惟一比较上级的技巧就是喷射加速，方法是手和肩膀往后时可以蓄力，之后往前用力一推。当赛车身处空中时可以在空中做特技动作来增加分数，玩家的身体往哪个方向倾斜，车就会往哪个方向翻滚。电脑会自动帮助玩家平稳落地，因此玩家可以在空中自由发挥而不用担心失误。游戏的玩法比较单调，幸好有大量模式来弥补这一缺点，此外游戏支持 4 分屏对战和 8 人联机对战。



新体感脑力锻炼

★★★☆☆ UCG 评分：－
X360 体で答える新しい脳トレ | 中文版 | 11 月 20 日
NBGI | 益智 | Kinect 专用 | 文：八重樱



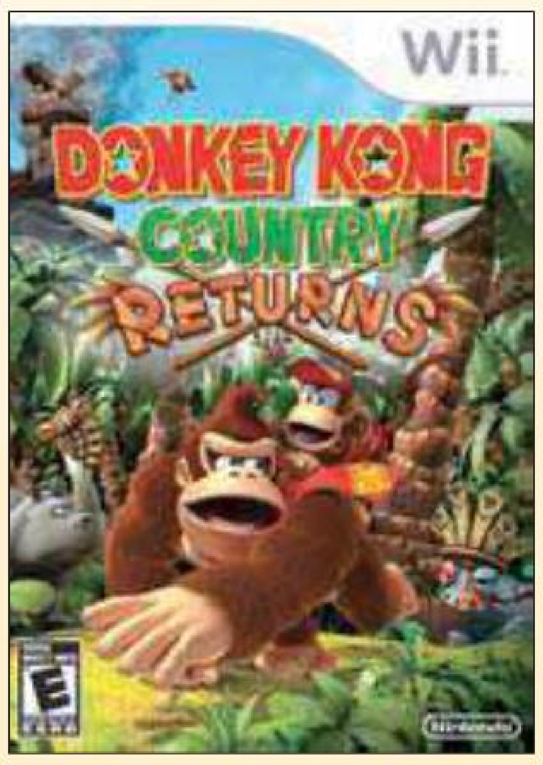
本作可以视为是一款以体感为大前提的脑白金游戏，由日本东北大学的川岛隆太教授监修并指导制作，通过简单的操作来实现健身与练脑的双重目的。游戏方式非常简单，就是用身体来回答游戏中提出的问题，问题的属性涵盖计算、反射、判断、记忆和动作五大类别，完成测试后会根据玩家的得分情况综合判断出玩家的脑年龄。《新体感脑力锻炼》的运动量不大，大多数时候玩家只用将四肢摆出特定的造型就可以，是无论男女老少都能轻松享受的游戏类型。此外，本作还支持多人竞赛模式和多人协作模式，也属于是全家同乐的游戏类型。



超级大金刚 回归

★★★★★ UCG 评分：28

Wii | Donkey Kong Country Returns | 美版 | 11 月 21 日
Nintendo | 平台动作 | 无对应周边 | 文：铃

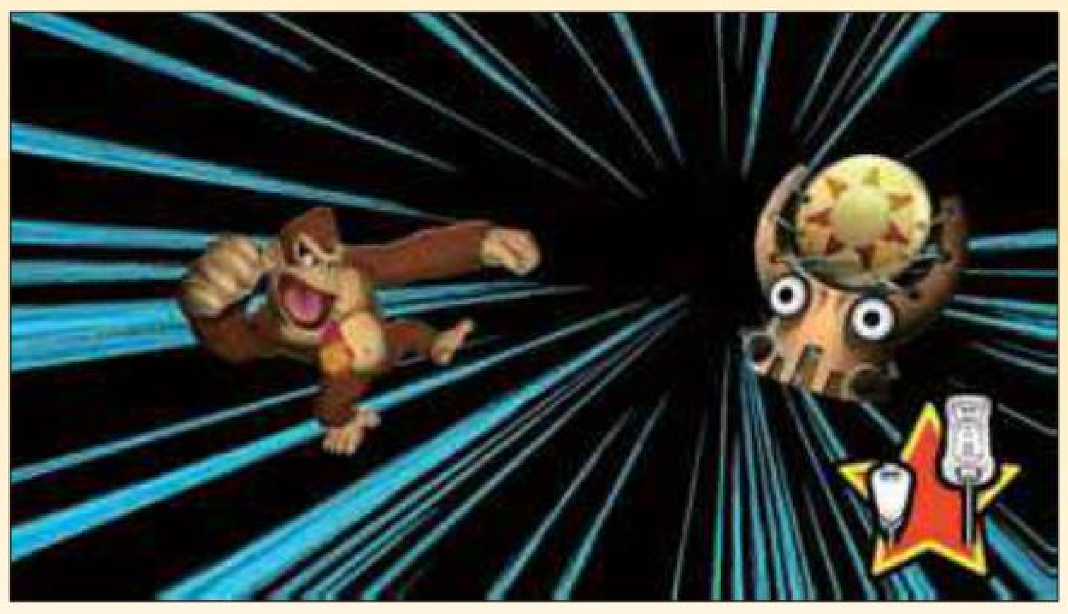


在阔别多年之后，《超级大金刚》终于以高调的姿态回归了。本作一共有八章，属于任天堂经典的“八关制”，关卡风格极为丰富，细节的刻画到位，角色们的表现诙谐幽默，即使是一口气从头打到尾也不会觉得有丝毫重复厌倦的感觉，将游戏通关还能解锁黄金宫殿，只不过想要进入这个宫殿需要收集游戏正篇中的字母隐藏要素，之后再完成所有的隐藏关卡，只有这样玩家才能获得进入黄金宫殿的资格。游戏的隐藏要素丰富，不仅位置放得隐蔽，要想捡到也不是那么容易的事情，有时候为了得到这些要素往往可能丢掉性命。



游戏的难度还是像以前一样高，对玩家操作的要求非常严格，大部分情况下，大金刚都只拥有两格体力，而关卡中的危险却是无处不在，不过好在制作人员还没有那么狠心，本作的奖励体制是非常宽松的。游戏中的香蕉就相当于《超级马里奥》系列”的金币，每到达一百个就会奖励一条命，而《超级大金刚》中的金币则代表着金钱，玩家可以用在关卡中捡到的金币到商店中消费，商店有各式各样的辅助道具出售，不过它们只有装备在身上才会发生效力，而且每个道具只能使用一次，用完要重新购买。除了道具外，大金刚的命也是能够购买的，价钱也不算太贵，这就给了玩家源源不断的挑战动力。如果在游戏中遇到实在过不去的地方，还可以求助通关向导，但一旦使用通关向导，所有的隐藏要素和收集将暂时无法取得，只有玩家亲自通关才算数。





▶将 BOSS 通关后的“痛扁时间”相当解恨。

迈克尔·杰克逊 梦幻体验

★☆☆☆☆ UCG 评分：–

Wii | Michael Jackson the Experience | 美版 | 11 月 23 日
Ubisoft | 音乐 | 无对应周边 | 文：雷电



以已故流行音乐天王迈克尔·杰克逊为主题的音乐游戏，游戏中玩家可以跟着杰克逊那些将永世流传的经典曲目舞动身体，再现天王的各种传奇舞步。《Bad》、《Beat It》、《Billie Jean》等等杰克逊各个时期的著名歌曲大多收录于此。游戏最大支持 4 人同时游戏，共同演绎全套经典的舞蹈；也有特别安排的双人舞步，比如杰克逊与保罗·麦卡特尼一起演唱的《The Girl Is Mine》；第三种模式是主跳与伴舞模式，一人在前，两人伴舞。玩家还可以通过游戏中的训练模式学习各种高难度的舞步，然后在朋友前大展身手。游戏还支持线上联机，可以和世界各地的 MJ 迷共同舞蹈。



腐尸之屋

★★★☆☆ UCG 评分：19

PS3/X360 | Splatterhouse | 美版 | 11 月 23 日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：星夜



本作是 PC-E 时代著名暴力游戏高清化新作，整个游戏过程中充满令人触目惊心的血腥画面。玩家扮演心理学家 Rick，她的女友在恐怖大宅中躲雨时被疯狂的韦斯特博士抓走，Rick 也遭到腐尸的重创而奄奄一息，临死时 Rick 得到一个具有超人力量的面具，在体能爆发的同时，他也产生了强烈的嗜血渴望。通过大宅中的各种门可以进入不同的世界，与令人作呕的腐尸战斗。可使用的武器非常多样，砍杀敌人时喷血越多，面具就会收集到更强的血液能量，Rick 就能发动更强、更暴力的终结技。Rick 受伤后身上的血肉会掉落，露出体内的白骨，不过只要休息一会就会自动复原。



魔神之地

★★★☆☆ UCG 评分：21

PS3/X360 | Majin And The Forsaken Kingdom | 美版 | 11 月 23 日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：胜负师



本作由名制作人冈本吉起单飞后成立的“游戏共和国”负责开发，是他近年来最重要的作品，但从实际表现来看，只能算是中规中矩。游戏采用较为常见的奇幻背景，在被黑暗魔物所侵占国度，年轻的盗贼因为命运的羁绊与样貌丑陋的魔人结伴战斗，一起对抗黑暗力量，只是人物造型上不太讨巧，画面也没有特别出彩的地方。游戏流程以双人解谜与合作战斗展开，也有一些潜入要素，部分谜题设计较有新意，战斗结合了大自然元素之力，也算别具一格。游戏世界是半开放的，整体流程不长，即便以完美收集为目标，通关也只需十来个小时。除此之外没有额外的游戏内容，重复价值不高。



狡狐大冒险合集

★★★★☆ UCG 评分：–

PS3 | The Sly Collection | 港版 | 11 月 23 日
SCE | 动作 | 对应 PS MOVE | 文：胜负师



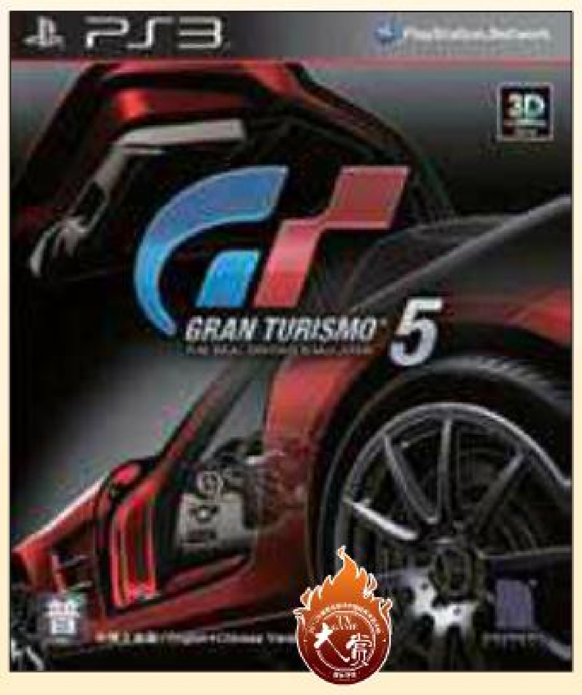
由《无名英雄》开发方于 PS2 时代推出的名作系列。游戏塑造了侠盗 SLY 等鲜明的卡通形象，侠盗帮的冒险相当精彩，融入了平台动作、潜入、打斗、驾驶、射击等丰富热闹的元素。系列三部曲由单纯的动作过关发展为后来的沙箱风格，均因本身的优异素质而受到高评价。这个版本是 SCE 推出的第二个高清重制经典游戏合集，在一张蓝光碟中完整收录了三部作品，并将游戏高清化，还追加了四款对应 MOVE 的迷你游戏，同时也因为拥有三白金和一百多个奖杯，创下了 PS3 游戏史上奖杯数量与质量之最，让奖杯迷们趋之若鹜。本作售价低廉，是 2010 年 PS3 玩家的超值之选，并具有一定的收藏性。



GT 赛车 5

★★★★★ UCG 评分：27

PS3 | Gran Tursimo 5 | 中文版 | 11 月 24 日
SCE | 竞速 | 对应方向盘控制器和 PS Eye | 文：雷电



《GT 赛车 5》是 PS3 主机上玩家最期待的作品之一，经过 6 年的磨砺，终于在年底发售，游戏保持了一贯的高水准，为玩家提供最接近真实的模拟驾驶感受，而高级的竞速赛事则高速、紧张、刺激，是技术和精神力的双倍考验，本作是爱车人士的首选作品，线上网络社区为您和朋友提供一个交流的评台。官方中文译名“跑车浪漫旅”是个非常有意境的名字，它表现出一种精神层面的享受。听着优美的爵士乐跻身于千百名车阵列之中，很多人说，这就像一种生活方式。游戏的整体素质让人满意，算是对得起这些年的耐心等待，丰富的内容、进化的画面、真实的手感、多样的模式，能找到驾驶的乐趣的话，本作会让人心甘情愿投入数百上千小时。



游戏的生涯模式循序渐进，超过 1000 辆的跑车等你收集，七十余条赛道等你挑战，不断更新的线上挑战让你与世界各地的高手一较高下。丰富的特殊赛事让你体验丰富的驾驶感受，从卡丁车到纳斯卡到拉力赛，一应俱全。执照考试带您步入模拟真实驾驶的正规，游戏难度并不像很多人想的那么困难，只要按照游戏中教给你的方法，仔细学习贴近真实的驾驶方式，就可以将各种初级、中级车辆驾驭得游刃有余。而且本作并不像系列作品一样通过执照等级作为限制玩家参加各种赛事的要求，而是用全新的贯穿整个生涯模式的玩家等级来区分各种比赛，不管是单机赛事、各种特殊活动还是线上对战，玩家都可以获得金钱和经验。这是喜欢开车的玩家不可错过的精彩作品。



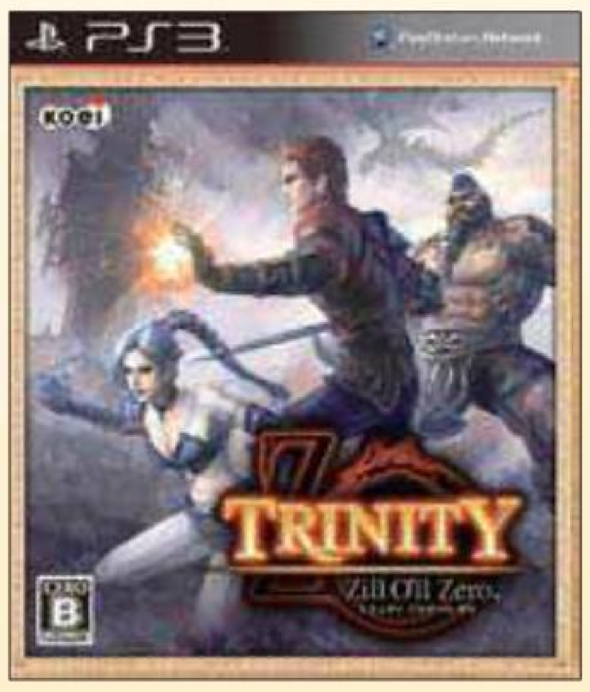


▶生涯模式之外的街机模式可以让你更快更直接地体验模拟真实驾驶的乐趣。

龙士传说 三位一体 零

★★★☆☆ UCG 评分：21

PS3 | トリニティ ジルオール ゼロ | 日版 | 11 月 25 日
Koei Tecmo | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



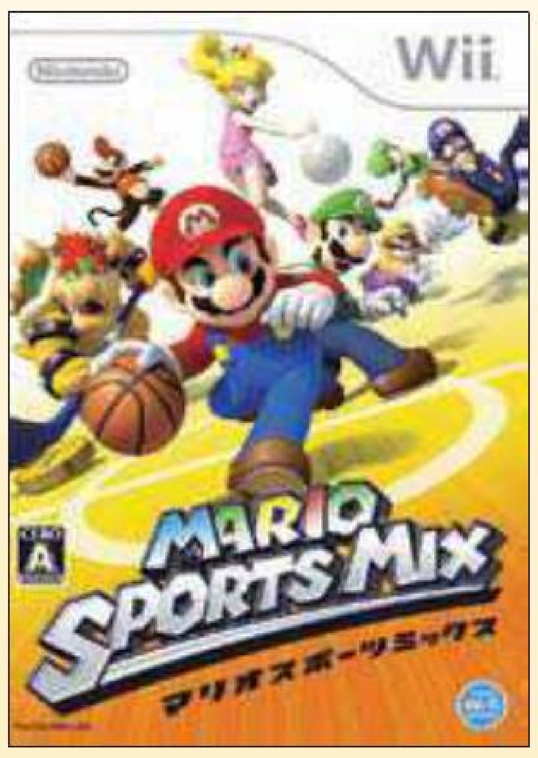
原为角色扮演类型的《龙士传说》改头换面后在 PS3 上以动作游戏的形态登场！游戏的人设依然是末弥纯，很多系列知名角色均有登场。游戏的画面不算出色，但设计者巧妙地加了一层滤镜，使得画面看起来有油画的感觉，非常讨巧。游戏的内容比较简单，通过反复接任务来获得金钱、提升等级，再用新的技能来干掉更强力的敌人。游戏名为“三位一体”，是指游戏中共有三名主要角色可以使用，其性能各不相同，需要相互配合才能顺利推进。满足特定条件时还可以发动 3 人合体技，打倒敌人后可以拿到额外的奖励。对付强敌时要用相克的属性去攻击，成功的话会将敌人打成大硬直。



马里奥运动合集

★★★☆☆ UCG 评分：–

Wii | マリオスポーツミックス | 日版 | 11 月 25 日
Nintendo | 体育 | 无对应周边 | 文：雷电



和过去的“马里奥运动”相关游戏类似，本作将“《超级马里奥》系列”作品中出现过的马里奥、路易、酷巴、瓦里奥、碧琪公主等人气角色汇聚一堂，此外还有《最终幻想》和《勇者斗恶龙》中的黑白魔法师、莫古利等角色助阵，让这些大牌角色一起进行包括躲避球、排球、篮球、冰球等各种运动，还带有动作对战的感觉，你甚至可以将它当作一款体育主题的乱斗游戏来玩。其实本作是由 Square Enix 负责开发，Nintendo 负责发行的作品。游戏的操作简单易懂，上手容易，游戏过程欢乐有趣，适合各种年龄段的玩家一起游戏，是那种全家人都可以轮番上阵的家庭或派对性质作品，不同角色的特技也很有趣。



超级机器人大战 L

★★★☆☆ UCG 评分：21

NDS | スーパーロボット大战 L | 日版 | 11 月 25 日
NBGI | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：纱迦



这是到目前为止“《机战》系列”的最新作。本作收录了 17 部动画作品，其中有 6 部为系列首次参战，新登场作品中包括《超时空要塞 边境》和《EVA 新剧场版》这两部颇受关注的新作品。游戏的战斗动画相比之前 NDS 上的诸作更上一层楼，新加入机体的特写尤其值得称赞，不过由于各种原因还是没能加入语音。本作引入了由两台机体组成的 PU 单位，组队时每台机体的奖励会变为全组有效，这个设定让一大批二线机体翻了身。而不组成 PU 单位的单个机体可以使用强力的 COMBO 攻击，一口气攻击多个敌人。本作的 BUG 是近年来系列作里最多的一作，令人失望。



泪洒三重冠 携带版

★★★☆☆ UCG 评分：–

PSP | ティアーズ・トゥ・ティアラ－花冠の大地－PORTABLE | 日版 | 11 月 25 日
Aquaplus | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：脆薯条



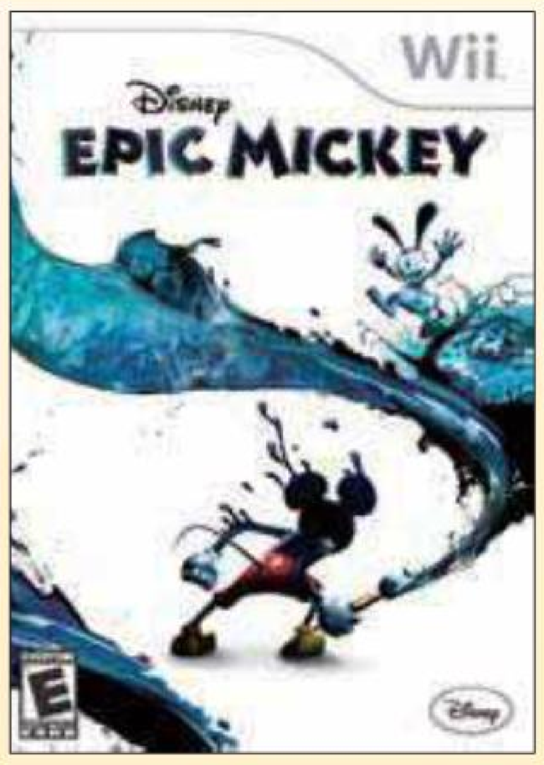
游戏是由 2008 年 7 月 17 日发售的 PS3 版移植而来，剧情部分主要以文字冒险游戏的形式来叙述，战斗部分则是非常正统的战棋类。此次移植新增了“噩梦”难度以及过关评价系统，画面上的缩水毋庸置疑，但游戏依然保有了步步为营、运筹帷幄的爽快感。属性盘、ZOC 系统、CHAIN STOCK 系统、BOOST MAGIC 系统、佣兵系统等等面面俱到，在高难度的战斗中可谓充满了紧张刺激，必杀技的特写镜头也是 CG 绘制，魄力十足。另外游戏中的各种过场 CG 均可保留为 PSP 壁纸，音乐自然也是令人回味许久，可以说是 PSP 上不可多得的一款战棋类游戏。



经典米奇

★★★☆☆ UCG评分：20

Wii | Epic Mickey | Disney | 动作 | 无对应周边 | 美版 | 11月30日 | 文：雷电



米老鼠作为主角的游戏其实并不少，不过本作是一款绝对颠覆传统的迪士尼作品，它拥有一个黑暗的主题，一颗希望光明的心，游戏的故事并不复杂，米老鼠不小心打翻了巫师的墨水瓶，黑暗侵袭了童话的世界，邪恶的生物肆意破坏，为了弥补自己的过失，米奇老鼠要挥舞神奇的魔法画笔，将被黑暗侵袭的世界重新涂上鲜艳的色彩，将那些污秽全部冲刷干净，将那些坏蛋都抹去。要想让迪士尼众多经典的童话世界重拾生机，玩家就要亲力亲为了，游戏的玩法是常见的第三人称视角动作类型，还可以进入主视角进行更好地瞄准，玩家控制米老鼠在相连的童话世界中穿梭，可以用画笔进行攻击，“画”和“擦去”是画笔的两种超能力，玩家要利用这两种能





力揭开各种谜题，拯救受困的角色，还要与各种黑暗敌人战斗，玩家在游戏中会碰触那些童年的记忆，这有些像《王国之心》，不过本作是一款实实在在的动作游戏。

起初，游戏中的童话世界并不那么美丽，到处都是肮脏的污物，随着玩家的努力，会渐渐恢复正常。游戏中漂亮的卷轴式横版关卡将各个童话世界完美还原，这是游戏的最大亮点，那些如梦如幻的童话王国充满了神奇的魔力，可惜这些横版关卡长度较短，还没尽兴，就已经完成，而剩下的都是黑暗的世界，这不免让人觉得意犹未尽，而黑暗世界部分的流程又稍显冗长和重复，让人有些厌倦。

不过，对于喜欢迪士尼动画的人来说，本作还是相当值得一玩的！就为了那些经典的角色也好！



▶使用画笔的两种魔法能力拯救童话世界。

十二月 DECEMBER



12月1日 《怪物猎人 携带版 3rd》发售，日本各地出现今年罕见的排队热潮，首周出货量超过200万套。

12月3日 SCE日本分公司召开“PlayStation Award”颁奖礼，《最终幻想XIII》获白金奖。

12月11日 美国Spike TV电视台举办“视频游戏大奖”颁奖礼，《未知海域3》、《上古卷轴V》、《质量效应3》等大作首次公布。

12月15日 NBGI在“《传说》系列”诞生15周年之际正式公布PS3的系列最新作《无尽传说》，首次由两名大师共同担当人设，并邀请滨崎步献唱。

12月15日 继多款由海外开发商制作的游戏惨败，NBGI宣布今后其游戏作品将立足日本本土。

12月17日 由于《最终幻想XIV》PC版大败，PS3版将进行全面改造，发售日因而延期到下一财年，制作人田中弘道下台。

12月18日 日本ACG盛会“Jump Festa 2011”开张，大牌游戏公司积极参展，多款大作首次提供试玩。

12月20日 Capcom宣布《怪物猎人 携带版 3rd》上市17天销量即突破300万套。

12月21日 Activision宣布《使命召唤 黑暗行动》销售额已突破10亿美元。

12月22日 摩托罗拉宣称X360触犯其多项专利，向美国国际贸易委员会上诉，要求在美国禁售X360。

12月23日 Activision向法院提交补充文件，准备控告EA煽动Infinity Ward叛乱。Activision要求索赔4亿美元，并试图阻止Respawn为EA开发游戏。

12月23日 MTV Games母公司维亚康姆集团宣布将《摇滚乐队》开发商Harmonix卖给投资集团Columbus Nova。

12月24日 索尼以500亿日元从东芝手中买回位于长崎的CELL芯片工厂，用于扩张其数码相机和智能手机业务。几年前索尼曾将该工厂以900亿日元卖给东芝。

12月24日 Konami旗下专门开发恋爱模拟游戏的部门“LovePlus Productions”宣布成立。



怪物猎人 携带版 3rd

★★★★★ UCG评分：30

PSP | Monster Hunter Portable 3rd | Capcom | 动作 | 无对应周边 | 日版 | 12月1日 | 文：雷电



《MHP3》是集“携带版”之大成的作品，也是系列的变革之作，首先，它收录了系列有史以来全部的12种武器，并且为每种武器都增加了新的攻击动作和新的特性（相对《MHP2G》来说），这大大改变了游戏的节奏和战术。数十种大型怪物中，《MHP2G》中的经典怪物只保留了为数不多的几只，从家用机版《MH3》中继承了数只，而超过一半的怪物都是新品种，像轰龙、迅龙等等人气怪物都在本作中加入了强大的亚种，不仅在外形上有所变化，属性吸收和攻击手段方面也有很多变化，对猎人来说，亚种是强大的敌人。怪物列表大幅度地改进，是一次大胆的尝试，虽然从《MH3》中可以看出端倪，但是如此行事必定是有足够的把握。而我们玩到的成品也确实优秀，新的





怪物阵容非常平衡，闭合的属性相克回路让玩家的收集之旅充满循序渐进的乐趣。在难度方面，本作前期相对系列作品有所下调，但是集会后期任务难度依然非常给力，更加注重大狩猎任务，同时面对两头BOSS级敌人时，猎人的压力非常之大，而多达4只的大型怪物连续狩猎任务和“不安定”环境下的乱入任务更是充满压迫感。狩猎猫系统中，两人联机可以各带一只猫猫的全新设定让猫猫不再是单人游戏中的调剂品。

作为PSP上最流行的作品，“《MHP》系列”已经成为新晋的日本国民级游戏，在国内，它也有着极其广泛的玩家群。对于老猎人，系列最新作必玩！如果你还没有玩过这个系列，本作也非常适合你就此走上猎人之路！

▶《MHP3》的主题怪物雷狼龙，霸气十足。



圣恩传说 F

★★★★☆ UCG 评分：–

PS3 | テイルズ オブ グレイセス エフ | 日版 | 12月2日
NBGI | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：脆薯条



出色的战斗系统可以说是目前所有《传说》中最为优秀的，战斗中不仅爽快有保证，平衡性上的设计同样非常严谨。在原 Wii 版的基础上大幅强化，战斗系统中新加入了 Accelerate Mode，每个角色发动后都会有不一样的能力，使得战斗更为刺激。强化移植自然也少不了新的技·术与秘奥义，华丽的全身 Cut In 都经过重新绘制，配合魄力度满点的新秘奥义，让玩家拍手叫绝。流程中新增加的剧情文字量是原 Wii 版的 2 倍左右，全新的隐藏迷宫、搞笑事件、迷你游戏丰富多样，更有 NBGI 多个著名游戏角色的 DLC 换装，可谓是年末一款不可多得的优秀角色扮演游戏。



太鼓之达人 Wii 大家来聚会 3 代目

★★★☆☆ UCG 评分：24

Wii | 太鼓の达人 Wii みんなでパーティ☆3代目! | 日版 | 12月2日
NBGI | 音乐 | 无对应周边 | 文：九兵卫



继 2008 年《太鼓之达人》首次登陆 Wii 平台以来，该系列便以每年一作的速度推出新作。第三作《太鼓之达人 Wii 大家来派对 3 代目》的最大特色是，游戏史无前例地加入了 4 人同时游戏这一全新玩法，喧闹与欢乐的太鼓合奏变得更加精彩！游玩的过程中，每个玩家可以在不同的难度下进行演奏，每个人谱面也互不相同。不仅是演奏，迷你游戏的对决也同样支持 4 人对战。新作收录的曲目数和前两作一样，总计 70 首，囊括了众多经典曲目以及首次收录的新曲，其中就包括《噬神者》、《怪物猎人》、《黑岩射手》等热门游戏动画中 FANS 耳熟能详的曲目。



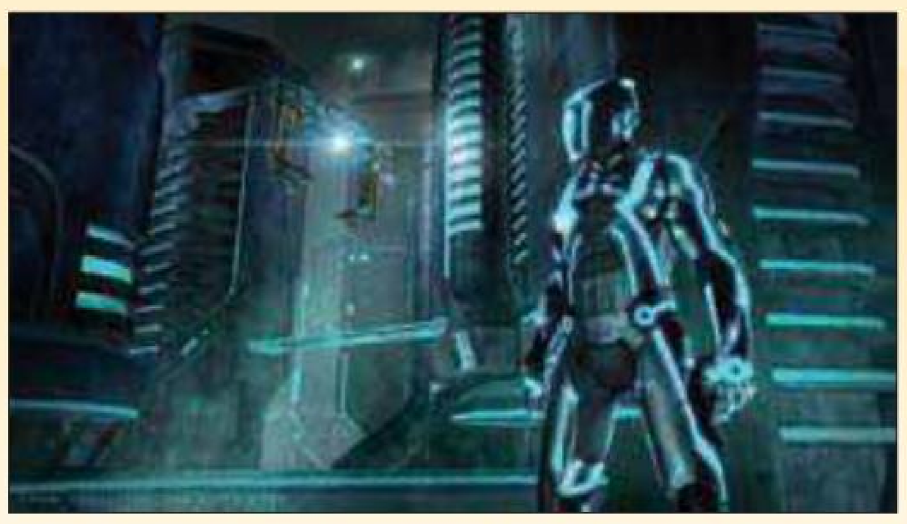
电子争霸战 进化

★★★☆☆ UCG 评分：20

PS3/X360 | TRON：Evolution | 美版 | 12月7日
Disney | 动作 | 无对应周边 | 文：星夜



30 年前的《电子争霸战》是游戏与电影跨媒体发展的成功典范，可惜 30 年后的续作无论是电影版还是游戏版都有些令人失望。游戏版《电子争霸战 进化》是衔接电影一二两部之间的故事，游戏方式有点像《镜之边缘》，以行云流水般的动作在神奇的电子世界里飞檐走壁。战斗主要使用的是 TRON 光碟，这种彩色的飞盘就相当于玩家的枪，升级之后还能变成重型光碟、炸弹光碟等强力武器，爆炸时色彩斑斓，壮观而美丽。玩家还可以驾驶经典的 Light Cycle 摩托车，进行机车追逐战，并躲避途中的障碍物。此外还有大型的 Light Tank，玩家可以到处肆意破坏。



健身聚会

★★★☆☆ UCG 评分：–

Wii | Fitness Party | 日版 | 12月9日
NBGI | 动作 | 对应 Wii 平衡板、Wii Remote、Wii MotionPlus | 文：八重樱



本作面向的人群是那些想要锻炼身体，但又苦于无时间去健身房的人群，收录了健身房中最常出现的八大类别总计 140 种健身方式，具体包括拉丁舞、hip hop、拳击、有氧运动、空手道、瑜珈等等，为了方便玩家迅速便捷地从如此众多的健身运动中找出最适合自己的项目，《健身聚会》还提供了详尽的设定方案，玩家先选择自己需要锻炼的部位以及每日运动时间等详细内容，游戏系统就会为玩家制定出最为合理的健身方案。当玩家开始坚持每日锻炼后，游戏还会自动记录下玩家的活动记录，并计算出消耗掉的卡路里量，帮助玩家进行最为健康科学的锻炼。



二之国 漆黑的魔导士

★★★★☆ UCG 评分：26

NDS | 二ノ国 漆黑の魔道士 | 日版 | 12月9日
Level–5 | 角色扮演 | 同捆魔法书《魔法大师》 | 文：奈落



Level–5 全力打造的原创角色扮演游戏新作。本作由吉卜力公司负责动画，久石让担纲音乐，音画质量可谓豪华。游戏的主题曲《心之碎片》更是请来久石让的女儿倾情演唱，是一首过耳不忘的佳作。作为 NDS 平台年末最后的原创 RPG 大作，《二之国》的内容非常丰富，虽然主线流程并不算长却让人意犹未尽，大量的支线和任务加上 350 余种心之战士的育成，再加上通关后的百层迷宫足以让玩家投入大量的时间。游戏采用童话般的画面和传统 RPG 的玩法，让人备感亲切的同时不失耐玩度和创意。故事风格非常接近吉卜力动画电影，讲述了小男孩奥利弗为找回因意外离开人世的母亲，意外唤醒了异世界的大妖精西兹库，并随他来到神秘的第二国度冒险的故事。游戏的战斗系统简单有趣，即使平时不玩游戏的人也能很快上手。作为战斗核心的“心之战士”系统类似《口袋妖怪》中的怪兽，玩家可以捕获怪物进行育成，并让他们在实际战斗中活跃。游戏最大的创意就是同捆了实体魔法书“魔法大师”，游戏中的剧情解谜和战斗都要用到这本书。玩家一边翻看魔法书画魔法阵一边游戏的体验非常有趣，但是也有不少人抱怨这样不便于在外出时游戏。不足方面还有心之战士育成部分深度不够，明显为续作留空。后期剧情的推进有些牵强，仿佛是故意将故事拉长。另外，剧情中埋下了几处伏笔恐怕要到 PS3 版中才能揭晓。







▶心之战士的育成系统很有趣，但深度不足。

风来的西林 5 幸运之塔与命运骰子

★★★☆☆ UCG 评分：22

NDS | 不思议のダンジョン 风来のシレン5 フォーチュンタワーと运命のダイス | 日版 | 12 月 9 日
Chun Soft | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：奈落



迷宫 RPG 名作“《风来的西林》系列”最新作，系列的一贯特色就是每次进入迷宫构造都会不同。本作讲述了在西林成功阻止沙漠的魔王复活后，和老搭档黄鼠狼克帕又展开了新的冒险。某天，这对搭档误打误撞来到了一处名为“祈祷之乡”的小村庄。而在这座村子里有一个传言——登上通往仙境的幸运之塔就可以见到命运之神，从此改变命运。本作继承了前作大受好评的“昼、夜、技”系统之外，还增添了许多新系统让玩家尝试。游戏的规则依然传统而执拗——每次在开始的时候都会回到一级……好在游戏的内容丰富，迷宫中的陷阱和战斗非常有乐趣，一旦沉迷的人往往会乐此不疲。



型可塑

★★★☆☆ UCG 评分：24

X360 | Your Shape Fitness Evolved | 中文版 | 12 月 15 日
Ubisoft | 体育 | Kinect 专用 | 文：纱迦



这是一款健身游戏，游戏中收录了瑜伽、太极、呼拉圈、武术等多种小游戏，帮助玩家以玩迷你游戏的方式来达到健身的效果。本作最令人惊异的地方就在于采用了 Player Projection 投影技术，该技术通过追踪玩家身体上的 5 万个取样点，从而细致地把玩家的体型和动作即时反映到屏幕上，并辅以多种视觉效果，令玩家看过之后久久难忘。游戏里的私人教练课程会根据玩家的健身目标来编辑个人化的训练课程，虽然实际效果因人而异，但极为体贴。而且在游戏中登场的教练个个都来头不小，全部是欧美澳的专业级健身教练，好好听听他们的专业建议吧！



海猫鸣泣之时 魔女与推理的轮舞曲

★★☆☆☆ UCG 评分：－

PS3 | うみねこのなく頃に ～魔女と推理の轮舞曲～ | 日版 | 12 月 16 日
Achemist | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：八重樱



《海猫鸣泣之时》的原作是龙骑士 07 制作的文字推理游戏，本作与传统的文字冒险游戏间最大的区别在于没有分支选项，玩家只能按照既定路线进行剧情，比起游戏更像是音响小说。移植到 PS3 上后，所有人物的造型都重新绘制过，更为贴合日式动漫游戏爱好者的审美，全部角色也都采用了动画版的豪华配音阵容，声优们精湛的演技令游戏魅力得到更进一步的升华。由于截止到目前为止，《海猫鸣泣之时》的游戏篇章仍在不断推出中，所以PS3也只收录了“出题篇”的前 4 章，即便能看得懂日文剧情，想要从错综复杂的杀人案件中剥离出真相也并非易事，对于推理游戏爱好者来说无疑是最具挑战性的作品。



最终幻想 X III 国际版

★★★☆☆ UCG 评分：－

X360 | ファイナルファンタジーXIII アルティメットヒッツ インターナショナル | 日版 | 12 月 16 日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：纱迦



本作事实上就是去年于 PS3 上登场的《最终幻想 X Ⅲ 》的廉价版。不过由于此前该作的日版为 PS3 独占，因此这个廉价版实际上也充当了日版。游戏名为国际版，按照惯例增加了英文语音，并新增了简单难度，可以随时开启或关闭。但除此之外，游戏的全部内容和之前的 X360 美版没有区别，不但成就共通，就连存档都可以直接读取。考虑到 PS3 日版一年前就已发售，中文版也发售了大半年，本作推出的意义实在不大。而且相比 PS3 版，游戏的画面缩水，CG 素质下降，三碟装玩起来很麻烦，只向没玩过 PS3 版也玩不到 X360 美版的玩家推荐本作。



高达无双 3

★★★★☆ UCG 评分：26

PS3/X360 | ガンダム无双 3 | 日版 | 12 月 16 日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



“《高达无双》系列”是一款控制《高达》动画作品的机体上演一机当千好戏的动作游戏，系列的第 3 作与时俱进，加入了《高达 UC》、《高达 00 第 2 季》这两部全新的作品，系列之前参战的作品也全部保留，对各种年龄层的高达 FANS 来说都很有诱惑力。

游戏的最大变化就是把画面改为了卡通渲染风格，不但画面更精细，而且效果更接近动画原作，结果大受好评。系统方面最大的变化是把战场分割为若干战域，不同的战域具有不同的效果，并引入战力槽设定。如此一来本来是具有随机性的战场更加具有不确定因素，让所有战场都变得毫无特色，这是本作的最大败笔。



本作除了新加入的作品之外，之前已登场的作品中，可以使用的机体也增加了不少，部分机体升格为正式机，前两作招式性能差不多的部分机体这回也有了区别。机体的获得改为用设计图开发，大大降低了获得好机体的难度。好感度的设定依然存在，但这回只增不减，而且换人游戏时任务不用重刷，玩家再也不用重复劳动了。新增的诱爆系统爽快无比，将传统的割草变为了放烟火，每个关卡都能很快完成。



本作再次加入了联机要素，联机时支持 4 人协力合作，并有专用的支援系统。不过本作的联机模式明显只是试水，除了能快速刷设计图外意义不大。此外 NBGI 还准备了为数不少 DLC，包括任务、角色和机体。

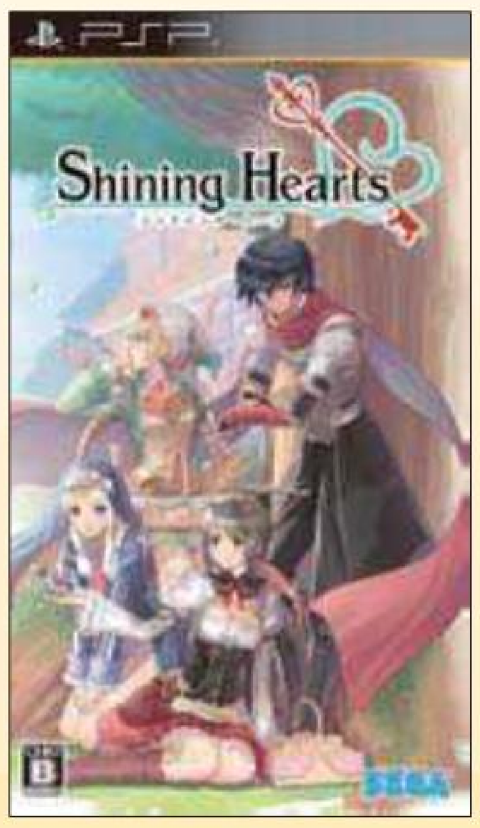


▶四人齐心，其利断金——在线模式里最高难度的任务也能在半分钟内搞定。

光明之心

★★★☆☆ UCG评分：22

PSP | シャイニング・ハーツ | 日版 | 12月16日
SEGA | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



SEGA的老牌作品"《光明》系列"最新作又与各位见面了，游戏依然采用对男性玩家杀伤力十足的TONY担任人设，游戏的声优阵容异常豪华，钉宫理惠、水树奈奈等知名声优都为游戏献声，搭配全程语音的主线流程可以说是最吸引玩家的地方。游戏以任务形式进行，由玩家扮演的主人公里克需要完成岛上居民委托的任务收集"心"，借此帮助辉夜取回失去的记忆与感情，随着女主角的记忆逐渐恢复，会有新的岛屿或者敌人出现。游戏的日常生活部分和《牧场物语》相似，玩家可以制作面包、和居民交流、完成各种分支任务，根据玩家在游戏中的表现不同所获得的心也会有所区别。



电脑战机 武力

★★★☆☆ UCG评分：20

X360 | 电脑战机 武力－电脑战机バーチャロン フォース－ | 日版 | 12月22日
SEGA | 动作 | 无对应周边 | 文：铃



经典名作在时隔多年后登陆次世代平台，流畅的战斗与多样的机体让玩家迷恋不已，这也是系列在十几年后的今天依旧人气不减的原因。《电脑战机 武力》给人印象最深的就是激烈的战斗与良好的平衡性，本作将战斗由原本的"一对一"改成了"二对二"的组队战，在单人模式中，玩家需要和AI同伴进行配合，在完成任务的同时解锁新的颜色与机体，AI的等级是可以进行培育的，只有将同伴的AI培育得更高，做起任务来才会更加得心应手。本作的线上模式支持四人对战，玩家将分组打配合，再加上本作流畅的战斗设定，因此网战部分是吸引众玩家的一个亮点。顺便一提的是，本作的全成就难度也不高。



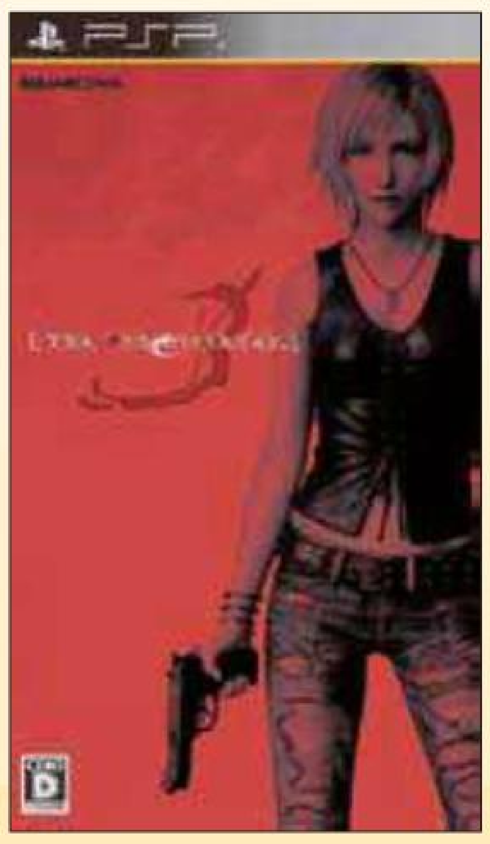
寄生前夜 第3个生日

★★★★☆ UCG评分：24

PSP | The 3rd Birthday | 日版 | 12月22日
Square Enix | 动作冒险 | 无对应周边 | 文：八重樱



这是"《寄生前夜》系列"阔别玩家11年之久后推出的续作，尽管主角依旧是阿娅·布莱雅，但游戏的原名并没有沿用《PARASITE EVE》这个标题，而是另辟蹊径改成了"The 3rd Birthday"，这其中所蕴含的深刻意义和制作组的良苦用心只有在玩家打通游戏之后才能真正明白。本作的时间设定在《寄生前夜2》的故事结束10年后，受到自身能力的影响，阿娅的躯体并未老去，但因为一场事故，她失去了过去全部记忆。作为惟一一名OVER DIVE系统的适应者，阿娅再一次担负起了拯救全人类的沉重使命。游戏的主题是"时间"，最开始阿娅身处于灭世边缘的2013年，她需要不断使用OVER DIVE系统让精神潜入到过去特定时间的路人身上，通过操纵别人的身体来改变历史。





OVER DIVE系统是本作的最大亮点，作战过程中玩家可以操纵阿娅的精神自由潜入到场地内各个士兵的身上，由于士兵所持有的武器和他所处的位置都不尽相同，这就相当考验玩家的临场应变能力，初上手时会觉得该系统非常复杂，但习惯之后便会沉迷于这种战略战术中不能自拔。游戏的缺点也相当明显的，首先就是操作较为繁琐，游戏一开始就需要玩家去记住大量的按键，而不是像大多数游戏那样采用循序渐进的方式，不太体贴新手玩家。其次游戏难度较高，即便是选择普通模式，也有可能会卡在几个BOSS身上打不过去，强力武器配给的弹药少得可怜，降低了游戏的流畅性和爽快度。



▶BOSS战花样繁多，充分利用好每一次机会才能尽快取胜。

无限回廊II 光与影之箱

★★★☆☆ UCG评分：23

PS3 | 无限回廊 光と影の箱 | 中文版 | 12月23日
SCE | 益智 | PS MOVE专用 | 文：胜负师



本作是益智游戏奇葩"《无限回廊》系列"的正统续作，专门针对PS3体感系统开发。用MOVE棒做为手电筒来控制光源角度变化，以被照射物体的影子为舞台，让小人能顺利到达终点为游戏目的。视觉欺骗、主观存在、主观不存等前作的核心解谜原理，因为影子的运用而显得更为合理，多彩的关卡与意想不到的规则，让本就不走寻常路的《无限回廊》在新作中更具突破性，为益智游戏带来一股新风。游戏秉承了系列清新简约的画面、别具一格的音乐以及妙趣横生的关卡设计，上手难度不高，但后期多步骤多规则的组合要费一番脑筋。游戏同步发行中文版和价格更低的PSN下载版本。



AKB1/48与偶像恋爱

★★★☆☆ UCG评分：20

PSP | AKB1/48 アイドルと恋したら | 日版 | 12月23日
NBGI | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：奈落



这是一款与流行偶像组合AKB48成员体验虚拟恋爱的游戏。本作由偶像组合AKB48的综合制作人秋元康发起创意，为玩家实现与偶像恋爱的究极狂想。本作的背景前提是AKB48全体组员都处于超级喜欢玩家的状态，玩家是出于被追求的一方。游戏时手中PSP就变成与偶像联系的特殊机器了，可以不断选择女孩们进行约会。随着约会次数的增加，有些女孩有时会发短信过来，有时会有即时电话打过来。另外，和某位女孩在外面约会时，还会出现遇到AKB48其他成员偶遇的事件。不断约会之后筛选出好感度最高的一名，这名成员会对玩家进行"神告白"，是一款粉丝向的游戏。



游戏大年鉴下载游戏部分图解说明

中文译名

本刊的中文译名，绝大多数游戏的名称都有对应的中文翻译，只有极少数游戏保持了原名。

推荐度

由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，“★☆☆☆☆”最低，“★★★★★”最高，总共 5 级。

游戏类型

全面中文化的游戏类型，便于玩家识别。

游戏原名

游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

机种

游戏所在的主机平台，主机名称相关缩写请参看本刊目录页的说明。

制作公司

下载游戏的发行商都是硬件厂商本身，因此年鉴中改为制作公司。

售价

除 PS3 外，Wii、X360 的下载游戏售价均采用自己的虚拟货币为单位，请注意区分。

发售日期

年鉴中所有游戏都是 2009 年年内发售的，故此栏只标注该游戏发售的具体日期。

对应周边

该游戏游玩时是否需要专用的周边。

写作编辑

撰写本篇评介的编辑。

游戏年鉴正文

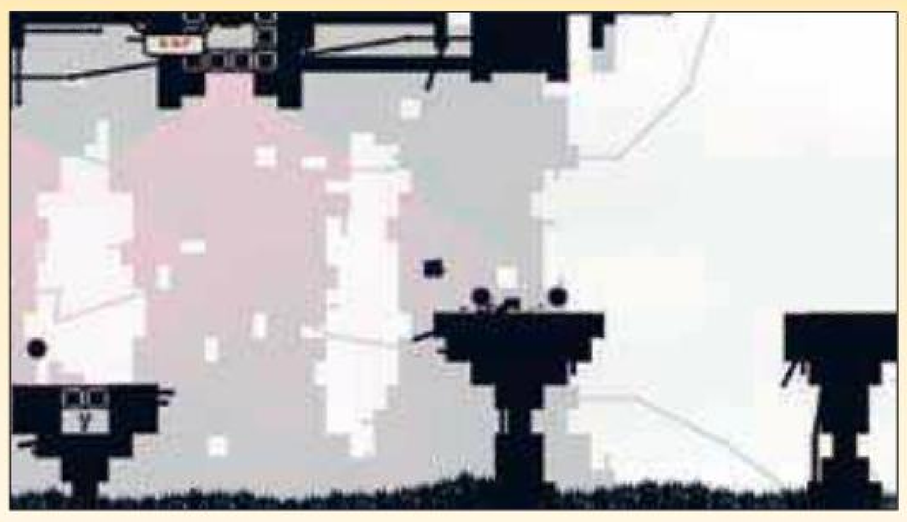
介绍游戏的短文。年鉴规格分为 140 字与 370 字两种，根据游戏影响力来分类。

超级肉肉哥 ★★★★★ 平台动作

X360 | SUPER MEAT BOY | Team Meat | 10 月 20 日
1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



本作堪称 2010 年最好的 2D 平台动作游戏，即使算上光盘游戏，它也罕有敌手。在游戏中你要扮演飞檐走壁的肉肉哥，从邪恶的胎儿博士手中夺回自己的女友绷带妹。游戏收录了 300 个以上的关卡，在里面你可以找到几乎所有的 2D 平台动作游戏的机关，而且还有很多全新的整人点子。游戏的难度非常高，到了游戏后期一关死上几十次是非常常见的事情。游戏独特的回放功能能够记录你最近数十次游戏的行动，然后在同一画面中播放出来，看起来非常壮观。游戏的耐玩度高得可怕，通关只是开始，除了新出现的关卡，特定关卡中有不少收集要素，还有难度更高的黑暗关卡，再强的高手也会死得恼羞成怒。收集隐藏要素后更可以开启新的角色，其性能与肉肉哥完全不同。除此之外，游戏的音乐也非常之赞，BOSS 战的创意也非常棒。在 3D 游戏大行其道的今天还能有如此优秀的 2D 游戏，实乃玩家（特别是老玩家）之福。



游戏大年鉴下载游戏部分目录索引

C

吃豆人 冠军版 DX 071
超级肉肉哥 071
冲破火网 巅峰 068

D

戴斯班克 069
戴斯班克 雪山地牢 070

E

恶魔城 绝望的协奏曲 069

G

Game Room 068
功夫现场 071

H

黑光 目标击毙 068

I

ilomilo 071

J

僵尸仙境 068
惊险摩托 069

K

快打旋风 双重冲击 068

L

LIMBO 069
蓝色绿洲 鱼的治愈空间 070
劳拉与光之守护者 069
洛克人 10 来自宇宙的威胁 068

M

漫画穿越者 070

S

SHANK 069
丧尸围城 2 Case West 071
丧尸围城 2 Case Zero 069
死亡国度 071

W

歪小子斯科特 070
玩具兵团 068

X

小小大星球 布娃娃的史前大冒险 071

Y

元素怪兽 在线卡片游戏 071
越野机车 世界拉力 068

Z

灾厄 070
植物大战僵尸 070

越野机车 世界拉力

★★★★☆ 竞速

Wii | エキサイトバイク ワールドレース | Nintendo | 2月2日

1000Wii Point | 无对应周边 | 文：纱迦



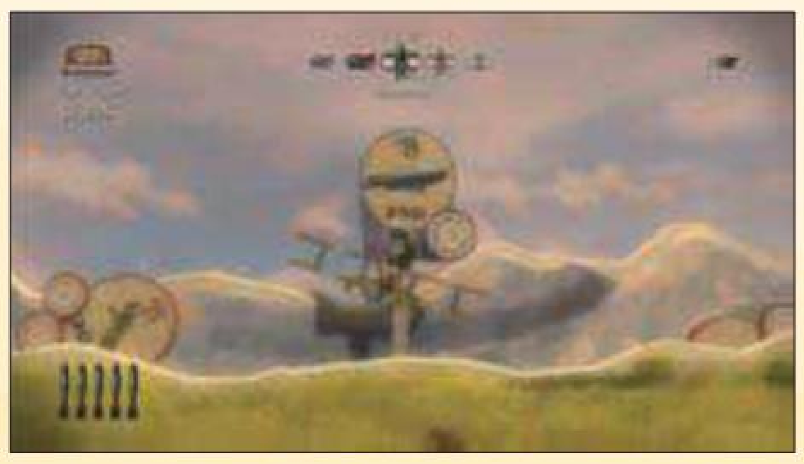
FC上的经典名作《越野机车》终于复活了，游戏的赛道与FC版非常相似，让老玩家怀念不已。游戏增加了道具的设定，并可以通过Wi-Fi进行4人对战，互相陷害的感觉非常爽。游戏还可以自定义赛道，并上传到网上与全球玩家分享。游戏还有两种操作方法，画面显示也有两种，新老玩家都可以找到极大乐趣。

玩具兵团

★★★★☆ 即时战略

X360 | TOY SOLDIERS | Signal Studios | 3月3日

1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



这是一款以第一次世界大战为背景的塔防游戏，出场的都是玩具，登场作战单位并不完全依据史实。游戏的特色在于可以控制自己布的防御塔，共有5种防御塔、4种陆空载具可用。游戏的耐玩性一流，通关之后可以选择德军方面，每一关满足特定条件还能取得物品补给箱。本作还在线1对1联机。

洛克人10 来自宇宙的威胁

★★★★☆ 动作

PS3/X360/Wii | ロックマン10 宇宙からの脅威!! | Capcom | 3月9日

1000日元/800MSP/1000Wii Point | 无对应周边 | 文：洛克



本作同样采用FC时代的8bit画面风格进行制作，并在PS3、X360以及Wii三个平台上提供下载。在游戏中玩家不仅可以从洛克人和布鲁斯中选择一个进行游戏，通过追加的DLC内容还能使用系列人气角色佛尔特。玩家还可以将自己的游戏录像上传到网络上与好友共享。值得一提的是本作的剧情直接和“《X》系列”挂钩，感兴趣的玩家不要错过。

僵尸仙境

★★★☆☆ 射击

Wii | ゾンビ イン ワンダーランド | MMV | 3月16日

800Wii Point | 无对应周边 | 文：纱迦



一款风格清新的屠杀丧尸的游戏……游戏中玩家要扮演桃太郎、小红帽、桃乐丝这些童话人物来对抗丧尸，各角色的武器也极尽夸张之能事，看到用火箭筒的白雪公主时你一定会捧腹大笑。游戏流程长度适中，难度不高，BOSS战设计优秀，并支持双打。不过角色虽多，变化不多，打久了还是有些枯燥。

Game Room

★★☆☆☆ 合集

X360 | Game Room | Microsoft | 3月24日

本体免费 | 无对应周边 | 文：纱迦



Game Room是微软开设的一个虚拟街机平台，玩家在这里可以玩到各种各样的街机游戏，号称有1000种之多。你可以任意布置你的游戏室，并邀请好友过来玩，非常有趣。游戏本体免费，但里面的游戏你得花钱去下载，而且Game Room收录的游戏都是上世纪80年代前后的游戏，非常古老。

惊险摩托

★★★★★ 竞速

PS3 | Joe Danger | Hello Games | 3月26日

14.99美元 | 无对应周边 | 文：纱迦



这是一款风格复古的摩托游戏，很像FC时代的名作《越野摩托》，但它几乎包含了所有经典2D横卷轴动作游戏的核心要素，有着超强的手感与爽快度。这款以2D方式移动的摩托游戏其操作技巧的深度却匪夷所思，游戏中的各种各样的地形和机关，都需要利用前、后、跳跃、喷气加速以及油门和刹车这几个简单的要素来应对，其中的一些细节组合和微操作妙不可言。加上游戏多样化规则与玩法，让趣味性此起彼伏。游戏的难度相当硬派，即便你有扎实的基本功，要将单机模式完美一般也需要手心冒汗地玩上十几个小时，绝不缺少挑战性，有着让人上瘾的魔力。除了色彩鲜艳的卡通画面，设计精巧的特色关卡，游戏还秉承GAME 3.0理念，可以自己创造关卡，并与全世界玩家分享。本作由名不见经传、只有三个人的小工作室Hello Games制作完成，销售当天就获得了十倍于成本的利润，成为又一款在PSN上创造奇迹的范本型作品。



快打旋风 双重冲击

★★★☆☆ 动作

PS3/X360 | Final Fight：DblImpact | Capcom | 4月14日

9.99美元/800MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



本作实际上是包括了两款Capcom经典街机游戏《快打旋风》和《魔剑》。游戏画面没有显著提高，但提供了多种显示方式，也有混音版BGM可供选择。游戏的最大特色是内设了很多课题，完成这些课题可以开启珍贵的原画设定。而这些课题考验的是玩家对游戏的熟悉程度，老玩家一定会投入其中、乐此不疲。

冲破火网 巅峰

★★★★☆ 射击

PS3/X360 | After Burner Climax | SEGA | 4月21日

9.99美元/800MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



本作是同名街机版的移植之作。由于原作上市时间不长，因此本作的画面看起来不错，速度感尤其令人赞叹。游戏的玩法类似《皇牌空战》，不过由于是街机游戏，因此操作简单但难度极高，根据玩家的表现还有不同的分支出现。游戏设置了EX OPTION，可以自由更改游戏设定，因此水平再低的人也可以完美通关。

黑光 目标击毙

★★☆☆☆ 主视角射击

PS3/X360 | Blacklight：Tango Down | Ignition Entertainment | 7月7日

14.99美元/1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



这是一款完全对应网络的下载游戏。游戏的世界观设定于未来，出现的武器都极具科幻色彩。作为一款下载游戏，本作的画面令人满意，联机品质也不错。本作收录了多种在线模式，包括合作通关以及传统对抗，其中合作支持4人联机，对抗支持最大16人联机。不过可惜的是本作只在北美地区提供下载。

戴斯班克

★★★★☆ 动作

PS3/X360 | DeathSpank | Hothead Games | 7月14日
9.99美元 /800MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



本作由“《猴岛小英雄》系列”创作者Ron Gilbert开发，游戏风格幽默有趣，主人公的性格令人难忘。玩家可以同时装备4种不同的武器，特定武器还有终结技，手感相当不错。游戏风格独特，玩法多变，收集要素丰富，完成故事模式后还有很多任务可以选择，适合休闲放松。

恶魔城 绝望的协奏曲

★★★☆☆ 动作

X360 | Castlevania:Harmony of Despair | Konami | 8月4日
1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



本作是系列首个主打多人合作模式的作品。游戏中可以选择多位系列作品的主人公，包括夏洛特、来须苍真、乔纳森、夏诺雅，还有系列人气最高的阿鲁卡多，光是这豪华的出场阵容就足以让FANS掏钱了。游戏中登场的角色各有所长，成长系统和传统的《恶魔城》大不一样。好的装备需要玩家反复去刷，要想刷出传说中的无限真空刃可不是一件容易的事情。

游戏采用了传统的2D画面，看上去毫无过人之处。只是由于支持6人联机，因此可以选择画面的缩放比例。六人联机过关是本作的最大看点，由于不同的角色有不同的特性，选择合适的角色组队会轻松不少。也正因为游戏强调联机，因此单机挑战没有什么乐趣可言。



本作的DLC也是出了名的多，追加了4名角色：尤里乌斯、洋子、里奇特、玛莉亚，此外还有新地图、经典音乐等等。不过话虽如此，FANS对此肯定是喜闻乐见的。

劳拉与光之守护者

★★★★★ 动作

PS3/X360 | Lara Croft and the Guardian of Light | Square Enix | 8月18日
14.99美元 /1200MSP | 无对应周边 | 文：奈落



这是一款让人惊艳的游戏，细腻唯美的画面、传统却生动壮大的视角表现方式、有趣的解谜和刺激爽快的战斗，让本作成功地征服了全球玩家。这不是一款传统的《古墓丽影》游戏，这是一款“小品级”的盛宴。游戏的最大特点是双人合作，与朋友一起玩会获得双倍于单人游戏的乐趣。本作共分13大关，每一关的风格都不相同，解谜与战斗比例适中。玩家可以自己扮演光之守护者和劳拉其中一个人，也可以和朋友分别控制两个人一起攻关，双人模式下的很多解谜都不同，本作的解谜部分难度适中，不会给人挫败感但也要动一番脑子才能通过。战斗部分这次突出了爽快二字，潮水般涌上的敌人、丰富的武器、流畅的跑跳翻滚、埋雷等动作让战斗一气呵成。



每一关都准备了分数挑战和限时挑战，以及众多收集要素，达成这些挑战关系到隐藏武器的解锁。关卡的最后都会有大魄力的动作桥段，细腻的俯视视点表现出前所未有的震撼。

LIMBO

★★★★★ 平台动作

X360 | LIMBO | Microsoft | 7月21日
1200MSP | 无对应周边 | 文：雷电



LIMBO原意为地狱的边缘，游戏中，玩家要控制一个小男孩在地狱的边境经历重重阻碍拯救自己的妹妹。游戏画面为黑白，像剪影一般，别具匠心的美工用这种简单的画面营造出寂静的环境和未知恐怖，整个场景像是在山洞之中，不过却是有天空的，让人感到一种极大的压力。小男孩的身形全部是黑色剪影，但是眼睛明亮。作为一款平台动作游戏，除了跑、跳之外，游戏的解谜要素非常丰富，可以说解谜才是本作的真正重点所在。机关设计用尽心思，多年游戏经历养成的定式思维在这里只能起到反作用，死上个几十上百次也是一周目的必要代价，要像游戏本身一样打破传统思维，让思想突破习惯围成的牢笼，才能顺利通过。整个游戏像一场心灵之旅，一路上的层层机关让你心惊胆战，残忍致命，充满智慧，当你一次次死在未知的机关上，会不由赞叹作者的幽默感、智慧和强大的心灵力量。一周目通关只要5个小时左右，但是这5个小时会让你终生难忘。



SHANK

★★★☆☆ 动作

PS3/X360 | SHANK | EA | 8月26日
117港币 /1200MSP | 无对应周边 | 文：胜负师



一款2D横卷轴清版动作游戏，包含一定的射击元素。画面结合了典型的美式漫画风格，打击感和暴力表现独特，喜欢复古风的玩家可以跟随着硬汉SHANK的脚步一同踏上复仇之路。单人流程约四小时，关卡设计与杂兵战略显重复，BOSS战倒是颇具个性。双打的关卡是独立的，但是并不支持联机合作，算是一点遗憾。

丧尸围城2 Case Zero

★★★★☆ 动作

X360 | DEAD RISING 2: CASE ZERO | Capcom | 8月31日
400MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



本作是《丧尸围城2》的前传作品，比2代更早发售。游戏交代了恰克和女儿当年从拉斯维加斯逃出来时的故事。他们驾车来到一个名叫Still Creek的小镇加油，恰克的汽车却被人偷走了，更糟糕的是凯蒂的药也放在车上。于是玩家要控制恰克寻找药品，并找到逃走的方法。游戏的要素和后来的2代基本一致，杂志、换装、组合武器、商店、幸存者等等应有尽有，只是数量要少得多。游戏的流程很短，只有一个CASE，到晚上就会结束，也只有一个BOSS。不过麻雀虽小，五脏俱全，故事的结局有6种，幸存者有12个，组合武器有9种。游戏的成就设定非常不错，涵盖了游戏的方方面面，没有过分折磨人的成就。



通关之后可以接续上次游戏的记录重新开始，可以反复挑战。从内容上来说本作比后面的《丧尸围城2 Case West》更有趣，但本作的主人公等级有限制，不能一直练级，另外也不能联机合作。

蓝色绿洲 鱼的治愈空间

★★★☆☆ 模拟育成

PS3 | ブルーオアシス～魚の癒し空間～ | Hudson | 9月8日
500日元 | 无对应周边 | 文：胜负师

本作与经典的“鱼缸屏保”有些相似。游戏中有设有6个鱼缸，可自由装饰设计并放入自己喜欢的鱼，通过饲养还可以进行繁殖。游戏的背景音乐多为世界名曲，并可自定义音乐。看着海洋生物悠然自得的样子，会给人带来一份久违的安静与平和。对于需要调整心情的玩家来说，这款奖杯神作的确有不错的“治愈”效果。



植物大战僵尸

★★★★☆ 即时战略

X360 | Plants vs. Zombies | PopCap Games | 9月8日
1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦

大名鼎鼎的《植物大战僵尸》终于登上了X360平台。玩家要利用各种性能不同的植物来对抗僵尸大军的入侵，除了标准的塔防玩法，还有众多迷你游戏可选。X360版的内容与最新的年度版一样，并加入了对战模式和合作模式，乐趣进一步加强。不过游戏依然会出现拖慢情况，不得不说开发商的技术力还得加强。



歪小子斯科特

★★★★★ 动作

PS3/X360 | Scott Pilgrim vs. The World: The Game | Ubisoft | 9月21日
9.99美元/800MSP | 无对应周边 | 文：胜负师

本作改编自充满游戏元素的同名电影，和电影一样是一款极具个性的作品。游戏类型是仿造老街机的清版过关游戏，画面是点阵风格的，就连BGM也都是MIDI音乐，满屏的怀旧、恶搞与致敬，不过就是这样一款看似与次世代严重脱节的游戏却深得媒体与玩家的好评。游戏的故事和电影一样，都是讲述乐队小子斯科特如何打败梦中情人的七个邪恶前男友的，游戏版在BOSS战的设计方面颇有想像力，同时也具有相当的幽默感。游戏中共有6个可使用角色(其中一个为隐藏角色，一个需要下载DLC)，各角色的招式和必杀技特色鲜明。游戏的成长要素设计得相当不错，技能逐步丰富后，战斗的爽快感也会不断提升。以购物形式增加能力值的方式也不错，但因为有大量的秘技可以使用，会令原来比较硬派的难度大幅下降，同时也可能丧失不少的游戏乐趣。在通关后的职员表中可以看到不少中国人的名字，这或许也能成为您支持本作的理由。





漫画穿越者

★★★☆☆ 动作

X360 | Comic Jumper | Twisted Pixel Games | 10月6日
1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦

本作由著名XBLA游戏开发小组Twisted Pixel Games制作。玩家要穿梭于多种画风格的不同漫画世界中冒险，游戏融合了平台动作、赛车、射击等众多要素。游戏极尽恶搞之能事，时不时出现的真人影片让人喷饭。游戏还附赠主题、玩家图示、虚拟人偶道具，甚至还有《Splosion Man》的新关卡。



戴斯班克 雪山地牢

★★★★☆ 动作

PS3/X360 | DeathSpank: Thongs of Virtue | Hothead Games | 10月13日
9.99美元/800MSP | 无对应周边 | 文：纱迦

《戴斯班克》在很短时间内就推出了续作，游戏内容有着全方位的进化。游戏舞台变为近现代，游戏内容大幅增加，地图更多，武器更多，还加入了各种现代武器，打起来非常过瘾。可以收集的东西也多了不少，收集套装更是乐趣十足，敌人的AI也提高一些，战斗不再像前作那样无脑。



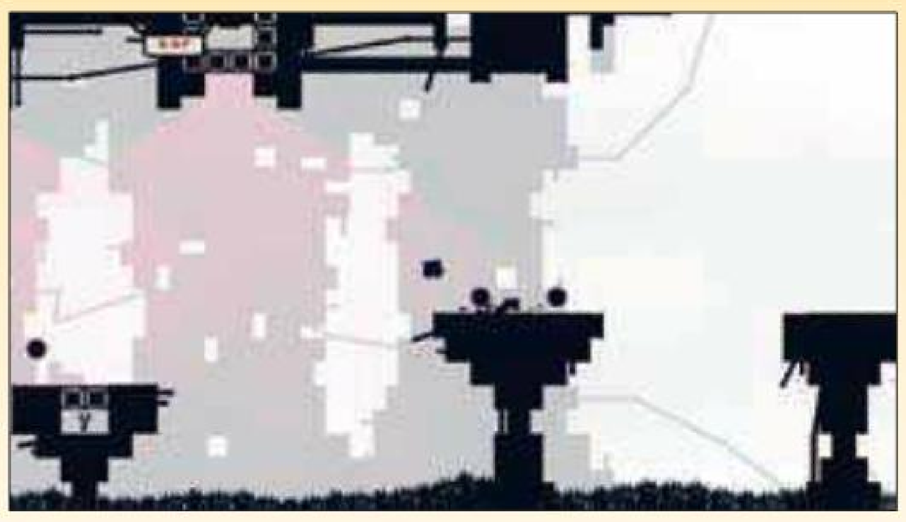
超级肉肉哥

★★★★★ 平台动作

X360 | SUPER MEAT BOY | Team Meat | 10月20日
1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦

本作堪称2010年最好的2D平台动作游戏，即使算上光盘游戏，它也罕有敌手。在游戏中你要扮演飞檐走壁的肉肉哥，从邪恶的胎儿博士手中夺回自己的女友绷带妹。游戏收录了300个以上的关卡，在里面你可以找到几乎所有的2D平台动作游戏的机关，而且还有很多全新的整人点子。游戏的难度非常高，到了游戏后期一关死上几十次是非常常见的事情。游戏独特的回放功能能够记录你最近数十次游戏的行动，然后在同一画面中播放出来，看起来非常壮观。游戏的耐玩度高得可怕，通关只是开始，除了新出现的关卡，特定关卡中有不少收集要素，还有难度更高的黑暗关卡，再强的高手也会死得恼羞成怒。收集隐藏要素后更可以开启新的角色，其性能与肉肉哥完全不同。除此之外，游戏的音乐也非常之赞，BOSS战的创意也非常棒。在3D游戏大行其道的今天还能有如此优秀的2D游戏，实乃玩家(特别是老玩家)之福。





灾厄

★★★★★ 动作

PS3 | MALICIOUS | Alvion | 10月27日
800日元 | 无对应周边 | 文：胜负师

本作最初因为远低于日服一般下载游戏的定价而受到PSN玩家的关注，但游戏并不因为廉价而让人有制作粗糙之感，反而有着独特的世界观和令人惊艳的画面，音乐的水准也相当高，其唯美的风格对于日式游戏玩家来说会感觉非常舒服。除了艺术风格特立独行，本作的系统也很别致，玩家控制的讨伐者以自己的披风做为武器，可以发射魔弹，还能变幻出拳头、长枪、大剑、盾牌、羽翼等多种形态，巧妙利用不同形态的特性是战斗的核心。本作虽然只有6个关卡，每一关也只相当于一场BOSS战，但却并不缺乏变化。在游戏的过程中，你可能会惊讶于一个名不见经传的小公司竟有如此技术实力和制作理念。本作的评价系统设计合理，能鼓励玩家不断探索和挑战，通关后开启的时间挑战和得分挑战模式也能体验深入研究的乐趣。只要你是一个喜欢挑战的动作游戏玩家，那么本作绝对可以畅快地玩上20小时，让你体验真正的物美价廉。





ilomilo

★★★★☆ 益智

X360 | ilomilo | SouthEnd Interactive | 11月3日
800MSP | 无对应周边 | 文：纱迦

本作原为WP7游戏，后被移植到X360上，最早是以网页兑换的方式下载。游戏的主人公是ilo和milo这两个不可思议的小家伙，玩家要帮助它们成功会面，这就需要你为它们扫清一切障碍。游戏关卡众多，很考验智力。画面风格和音乐都很清新，适合小孩子和女性玩家。另外本作也支持合作解谜。



死亡国度

★★★★☆ 动作射击

PS3 | Dead Nation | Housemarque | 11月30日
14.99美元 | 无对应周边 | 文：奈落

本作是一款俯视视角的射击游戏，可以在线或本地与朋友合作射杀僵尸。游戏的流程就是不断屠杀僵尸赚取点数升级武器装备。可以使用的武器种类还算丰富，升级路线也面面俱到。本作最大的亮点就是利用闪光弹或者将汽车警笛打开吸引僵尸聚集，以达到群杀或者替同伴解围的目的。游戏中同屏僵尸很多，非常刺激。



功夫现场

★★★☆☆ 动作

PS3 | Kung-Fu LIVE | Virtual Air Guitar | 12月6日
14.99美元 | PS EYE专用 | 文：胜负师

一款非常独特的摄像头游戏，可将玩家的形象完整置入游戏当中，并实时反映玩家的动作，与敌人展开激烈的打斗，摆出一些特定的POSE还能发动必杀技。本作的创意、美工、音乐都相当不错，而且幽默感十足，场面欢乐，只是对环境要求过于严格，经常出现识别上的小问题，适合有较大游戏空间且想活动下筋骨的玩家。



元素怪兽 在线卡片游戏

★★★★★ 桌面棋牌

PS3 | ELEMENTAL MONSTER: Online Card Game | Hudson | 12月22日
100日元 | 无对应周边 | 文：胜负师

原本是经典的塔防游戏，在PSN上登场之后变身为传统的卡片对战游戏。游戏本体只需100日元，而且还没有白金奖杯，创PSN游戏之新低，实在是很有诱惑力。本作的卡片种类繁多，设计精美，规则平衡性高，也很有研究的深度，是卡片对战游戏爱好者非常理想的对战平台。之所以定价如此便宜，是因为本作的盈利模式比较特别，在线排位赛需要消耗对战券，下载本体后只有10次免费对战机会，之后需要另行购买。好友对战不需要对战券，但无法获得经验值和新卡片，直接花钱还可以购入豪华卡组。虽然看似网游的买道具伎俩，但本作的单机模式非常厚道，全通需要20小时，还能循序渐进地掌握规则与战术。虽然单机只能获得两个基本卡组中的卡片，但只要战术合理，也能形成千变万化的组合。官方组织的比赛不需要使用对战券，还可以获得稀有卡片和对战券的奖励，只用100日元也能痛快地玩上30小时以上，实在是太超值了！





吃豆人 冠军版DX

★★★★★ 动作

PS3/X360 | PAC-MAN Championship Edition DX | NBGI | 11月17日
9.99美元/800MSP | 无对应周边 | 文：纱迦

在引入子弹时间、保险等多个崭新概念之后，古老的《吃豆人》又焕发了青春活力！和传统《吃豆人》相比，本作的最大不同就在于会有一大群而不是几只鬼来追你，看到一大群鬼在你屁股后面时你一定很有压力吧？不过只要吃下大豆，游戏立马变成了《吃豆无双》，一口气吞下近百只鬼的感觉实在太爽了！游戏的速度感远胜之前作品，为确保玩家不出现误操作，在即将撞鬼的瞬间会出现慢动作提醒你，实在是走投无路了还能放保险救命，游戏的难度荡然无存。不过你可以挑战各关的高分来与全球玩家竞赛。游戏的关卡分为左右两面，吃光一面的豆子之后关卡地图会发生变化，令玩家在挑战高分的时候也不会觉得枯燥无味。而且游戏收录的关卡非常多，每个关卡都有近20个挑战内容，每个关卡的音乐、图像也可以由你自由选择。游戏全成就仅需1个小时，全奖杯略为费时一些，但也不是难事。各位成就犯和奖杯迷不要错过。





小小大星球 布娃娃的史前大冒险

★★★★☆ 平台动作

PS3 | Sackboy's Prehistoric Moves | SCE | 12月22日
47港币 | PS MOVE专用 | 文：胜负师

由于是独立的游戏，不对应《小小大星球》的存档，所以本作的内容不算太丰富，由6个关卡和4个迷你游戏组成，不过本作可以视为二代所对应的MOVE功能的一个预览，在关卡设计方面还比较别致。游戏单人玩时略显麻烦，但也可锻炼左右脑的协调。一个人拿手柄、另一个拿MOVE开机关会比较合适，双人配合场面欢乐。



丧尸围城2 Case West

★★★★☆ 动作

X360 | DEAD RISING 2: CASE WEST | Capcom | 12月27日
800MSP | 无对应周边 | 文：纱迦

本作是《丧尸围城2》的后传作品，X360独占。游戏的故事紧接2代的A结局，恰克被变成丧尸的TK拽进电梯之后，被1代主人公弗兰克所救。两人为了弄清丧尸爆发事件的真相，携手杀入生产Zombrex的工厂。游戏主要在工厂里进行，地图不算太大，有多种新敌人出现。游戏的玩法和2代基本一致，不过增加了拍照的功能，另外新增了7种组合武器，其中激光枪堪称历代最强武器。隐藏要素方面除了传统的幸存者之外，还加入了照相点和破坏摄像头。游戏并不能接续2代的记录，不过一开始就是40级，最高依然为50级。2代的基本要素如调合果汁、杂志等等都全部健在。游戏的主线一共有3个大CASE，BOSS只有一个，全部通关大概只要3个小时，而且通关后就能升到满级，其丰富度远不能和2代正篇相比。游戏依然支持双人联机合作，这样就可以使用1代的主人公弗兰克了，其中华丽的摔投技令人怀念。





文 铃 美编 NINA

正所谓独乐乐不如众乐乐，比起独自一人游玩，有不少游戏要大家同乐才能更有气氛，而即将到来的春节假期就是一个绝佳的放松时机，亲朋好友们都会在这个时间集合在一起吃年饭、话家常、谈理想。和好友们团聚的时候，大可不必有太多顾虑，拿出主机与好友们游玩即可，但如果是跟亲戚们待在一块儿，就要伺机而动，趁气氛良好话题轻快的时候悄悄将主机连上电视，在好奇与惊讶情绪产生的时候迅速打断话题直接进入游戏，只要注意力转移成功，接下来就可放心地欢乐了！



新年同乐会

享受与亲朋好友一起欢乐的感觉吧！

准备工作

与好友们玩游戏以选择互动性强的合作型为主，最好是几个人能处于同一屏幕上的玩法，这种玩法代入感很好，玩起来的欢乐效果也超乎想像，每个人都能体验到平时自己一个人玩时体会不到的感觉。

在家长面前玩游戏的讲究可比与好友们在一起时要多，特别是所选择的游戏本身，往远了说是影响家长对游戏的看法，往近了说就是直接决定你当时还能不能继续玩下去，一般来说，只要方法得当，在大过年的时候很容易得逞，如果能够让长辈们对电视游戏产生好感并愿意也来加入就更好了，未来的日子将会充满希望。

注意事项要说是比较多的，不过这其中的重中之重就是题材的选择，这也是整个同乐会的前提所在，如果没能选择一个好的题材，这同乐会也许还没来得及开始就会结束了，相反地，要是选择了一个好的题材，吸引住了众人的注意力，其他的一些小细节很有可能就会被忽视，负面的情绪就会随之被一扫而光，因此受到的效果肯定会出人意料的好。

首先，血腥和暴力的游戏不能选，这是大忌，春节的时候老人家们喜欢图个喜庆，这个时候在电视上玩《丧尸围城 2》的行为与找死没有什么区别，不仅触犯忌讳，还会找来围观亲友的反感，取而代之的最好是一些风格或清新、或美丽、或可爱的游戏，可能的话主题也要积极点，这样就算是过了第一关。其次，不雅镜头不要有，老人家在人多的时候一般都不喜欢这样的场景，特别是身边还有小孩子在的时候，因此《战神 III》就不要拿出来了，否则迷你游戏一登场，这个年就别想好好过了，比《战神 III》还过的《神曲地狱篇》就更不行了。再次，游戏在某方面要有相对突出的亮点，方便在短时间内抓住观众的心，毕竟围观的家长们对游戏的了解极为有限或者曾经受到过负面的熏陶，所以选择的游戏一定要有能令人一目了然的鲜明特点，不敢奢求大家牢牢记住，但必须得给众人留下那么一点点印象，最起码能稍微和某些其他嘈杂的感觉区别开。



▲《战神 III》的优秀是毋庸置疑的，只不过在春节就不要拿出来吓唬家里人了。

游戏推荐（画面类）

代表作：《未知海域 2 纵横贼道》

既然另一款重量级的作品《战神 III》不能登场，那么《未知海域 2 纵横贼道》肯定要出来主持局面了，作为 2009 年的年度游戏，本作拿奖无数，受到的肯定与表扬数不胜数，拿到的奖项也不胜枚举，甚至连工作室柜子都装不下各种各样的奖杯了。不过推荐在逢年过节游玩本作的理由并不是因为它拿过多少奖项，而是由于它的画面实在是让人惊叹。如果在场的亲朋好友有电视游戏玩家，那么自然不必解释，但如果不是，就不需要多花言语从细节着手，而是直接强调这个游戏的画面强大就对了。没事秀秀雪景，或者向众人展示一下德雷克究竟是怎样的一个倒霉蛋，或者秀一下在游戏中捡到的古董和宝藏都可以。大部分拥有本作的玩家手中持有的都应该是港版，有了繁体中文版，在剧情的理解方面应该不会存在多少障碍像《未知海域 2 纵横贼道》这样看起来很牛，实际上也很牛的游戏并不是那么多的，因此不要错过如此好的演示机会。



▲想要在“船长 2”中找到令人惊叹的画面实在太简单。

游戏推荐（异域类）

代表作：《刺客信条 兄弟会》

说到长辈们的爱好应该是比较难捉摸的，不过对于异域风情大多数人都会表示很感兴趣，《刺客信条 兄弟会》单机模式对意大利美景的刻画非常到位，在游戏中给玩家还原出了一个美丽而又逼真的罗马。进入游戏后，首先爬上观察点来一个眺望，然后以信念之跳的身姿华丽落入稻草堆，这一幕肯定能给在场的人们留下深刻印象。骑上马匹，在城市的街道中散步，街边的人们的行为都是那么逼真，富人们迈着悠闲的步子逛街，穷人们坐在角落自言自语或乞讨，夫妻在路边为了小事而争吵，士兵欺负民众的情况随处可见。只要在游玩时将这些细节之处稍微向观众们介绍一下，想要得到共鸣并没有想像中那么难。


▲在美丽的罗马行侠仗义，拯救人民。

游戏推荐（轻快类）

代表作：《小小大星球 2》

“《小小大星球》系列”的精髓就在于创作与分享，不过除了连接上PSN与其他玩家进行这项交流外，本作的线下模式同样具有不小的吸引力。创作是需要灵感和创意的，一个人的时候难免要面对一些创意贫乏的场景，但是如果有一大帮亲朋好友在情况就完全不同了，大家你一言我一语，一个出色的关卡说不定很快就能被制造出来。再说了，麻布仔的形象其实是非常健康向上的，脸上还有各种各样的表情，简直是老少皆宜，肯定非常招人喜欢。说到大家齐参与，已经很久没有一款游戏像《小小大星球 2》这样让所有的玩家都置身于一个屏幕内进行欢乐联机的场面了，在本作的试玩版中，玩家就体验到了四人在游戏中谁也分不清谁，但依旧打得开心无比的状况，而这仅仅只是本作的其中一个小游戏。总之，想要轻松且愉快，玩《小小大星球 2》就没错了，因为你不用再去担心血腥、暴力、不雅，只能找到可爱、机灵、幽默。


▲太多需要集合众人智慧的地方了。


▶还有狮子头麻布仔，长辈们能不喜欢吗？

游戏推荐（线上类）

代表作：《使命召唤 黑暗行动》


▲大过年与好友合作打《COD》，那种感觉别提多喜庆了。

本作的玩法非常多，单机模式的剧情很值得考究，场面也够气势，不过考虑到没有中文字幕，而且一边打游戏一边解释有些影响游戏节奏，因此还是进行线上模式更有气氛。线上模式的主要玩法分为合作型的常规模式与欢乐型的赌博模式，无论哪种模式都只是同一台机器上登录多个玩家，也就是说只要你有多余的手柄，就可以通过分屏来实现与好友在同一场战役中并肩作战，甚至可以单独自行开设房间来相互对抗。在战斗中，大家可以默契配合，也能够选择相互陷害，或者趁对方不注意抢走空投等等，不管是游戏中的角色还是现实中我们，大呼小叫的热闹场面足以感染身边没有机会亲身参与的观众。这个冬天只要有《使命召唤 黑暗行动》，就不会觉得寒冷。

游戏推荐（联机类）

代表作：《怪物猎人 携带版 3rd》

在所有的游戏推荐中，《怪物猎人 携带版 3rd》无疑是最适合聚众游玩的，这么说倒不是说《怪物猎人 携带版 3rd》真的就比其他任何一个游戏的每一个方面都要优秀，而是因为它易上手，能给人带来简简单单的快乐，强大的怪物与灵活的玩家形成鲜明的对比，实力的差距虽然摆在那里，但这却越是激发了猎人们的挑战欲望，将怪兽放倒的瞬间，玩家得到的不止是挖素材的机会，还有发自内心的喜悦，之前受到的磨难也完全忘记，战斗的紧张情绪一扫而光。过年的时候，猎杀怪物的战斗更是染上了一层喜庆的色彩，因为这个夜晚，我们有理由废寝忘食，有理由熬夜到天亮。上战场前别忘了先准备好食物和水，因为一旦进入状态基本很难再挪动身体，如果想寻求更好的观赏性和临场感，可以找来一根分量线将PSP连接上电视。最后要提醒一句，在猎杀怪物的时候偶尔可以跟好友开开小玩笑，不过得讲究度，要是把朋友弄生气就不太好啦！


▲在春节，终于没有人催我们睡觉啦！

特别推荐（硬件类）

新体感革命：Kinect 与 Move

体感的规则与操作，对于非玩家来说似乎更容易上手，考虑到Wii已经上市这么多年了，属于前辈级的设备，而且大部分人都多少听说过与她有关的传闻，因此下面要推荐的就是2010年才刚刚诞生的新体感设备Kinect与Move了！

Kinect的名字对于初学者来说比较难读，但它的一大特性肯定会被牢记——不使用控制器。过年的时候和亲朋好友一起玩Kinect再合适不过了，因为玩Kinect不需要控制器，我们不用担心控制器太少不够用，其次，相信手柄也是各位的宝贝，应该不太喜欢被人扔来扔去，玩激动了还可能被摔坏，但如果选择Kinect就完全不会有这样的烦恼。只要将Kinect安置好，将空间清理开，所有的准备工作都弄好了。

首选的游戏自然是《Kinect运动大会》，游戏包含的主要运动项目就有六个，可以人机对战，参与者们自己也能直接比赛，只不过玩的时候要确保窗帘关好了，否则吓到邻居就不好了。然后就是《舞蹈中心》，让在场的每一名观众都积极地加入到游戏中来，合着音乐的节拍，以不太标准的舞姿翩翩起舞。另外，请不要提前告诉在场的各位每首歌的中间有一段自由发挥时间，第一个“被害者”绝对能让所有人捧腹大笑。最后，不要忘记了Kinect同捆的《Kinect大冒险》，坐在气垫船上的游戏可是十分锻炼两位玩家之间默契的，但两位在投入之余请适当将自己的动作控制下，否则踢到旁边的亲友就坏了。

Move需要拿一个手柄在手上，不过Move的手柄足够漂亮，特别是前方的那个会发光会变色的小球。Move的首选游戏的《大家来派对》和《运动冠军》，前者小游戏种类多，最多支持四人比赛，规则的制定也十分有趣，数个环节配合上不同的小游戏组成了一场内容毫不含糊的小型比赛，每场比赛时间短，因此总体节奏快，可以任意在领先者脸上随意涂鸦的设定也让暂时落后的玩家拍手称快。《运动冠军》的比赛类型多，但节奏的快慢不一，总体的气氛也不像上面的几款体感作品那么热闹，不过乒乓球和剑术还是很适合集体欢乐的，你打不过可以让我上，我还赢不了可以让他来。


□《Kinect运动大会》玩起来代入感非常强。


□《运动冠军》同样能在春节的聚会上让人眼前一亮。

春节是一个悄悄推广电视游戏的良好时机，赶紧抓住机会和家人、朋友好好玩一玩，顺便进行一下基本知识的扫盲与普及，因为等到春节假期结束，我们又要该上班的上班，该上学的上学了。

2008～2010奖杯大赏

自 2008 年起，逐步迈向成熟的 PS3 游戏奖杯系统已为广大玩家所熟悉，即便不是重度玩家或纯正的奖杯迷，对于自己喜欢的游戏，拿下白金奖杯甚至 100% 也成为将游戏完美的重要标志。权威奖杯网站 ps3trophies.org 是国内外奖杯迷聚集的地方，最近，该站首次进行了 PS3 奖杯的评奖活动，对 2008 至 2010 年的奖杯系统进行了一个小小的总结。当然，这个评奖和各种游戏评奖一样，更贴近欧美玩家的口味，国内奖杯迷参考一下，拿来当个谈资就 OK 了，不必太过较真儿。

最容易取得的单个奖杯
The Birth of an Assassin

该奖杯出自《刺客信条 II》，属于一进游戏就能取得的奖杯。其实进入游戏就白送个奖杯的情况在很多游戏中均会出现，但是《刺客信条 II》的 PS3 版有 360 余万的超高销量，这就意味着全球至少有三四百万人拿到过这个奖杯，这还不够容易的?

最简单的动作游戏白金
《刺客信条 II》

这个奖项可能会有不小的争议，怎么说《刺客信条 II》白金也得花十几二十小时，和很多影视改编游戏、《神曲 地狱篇》这样的低难度动作游戏相比，感觉还是要费时一些的。评委的一个重要理由是《刺客信条 II》有大量的收集要素，但是奖杯要求并不需要全部收齐，这一点大大降低了白金的难度。个人感觉评委会还考虑了游戏素质方面的原因吧。

最简单的音乐游戏白金
《乐高摇滚乐队》

这个因为要专用周边才能玩，国内玩家接触过的人很少，所以是难是易很不好说，仅从玩家给出的难度平均分来看并不简单，反正肯定比“《迪士尼想唱就唱》系列”要难。

最简单的竞速游戏白金
《火爆狂飙 天堂》

老资格的奖杯神作，除了需要摄像头和一些多人在线任务之外，的确没什么难点。不过和《汽车总动员 车神大赛》、PSN 下载游戏《高峰时刻》相比还是要难一些的，所以我才会说评委们把游戏素质也做为重要参考了。

最简单的 RPG 游戏白金
《辐射 3》

据说是高票当选的一个奖项，但同样没有把很多日式游戏考虑进去，完全体现的是欧美玩家的意志。要不然双白金神作《最后的反抗》应该可以夺魁，如果不考虑游戏素质的话。《辐射 3》的 DLC 很多，但不影响白金的取得，而且因为游戏的奖杯条件设置合理，内容丰富多彩，还获得了“最佳奖杯列表”的奖项。

最简单的射击游戏白金
《终结者 救世主》

这算是最没争议的一个奖项了，可能有难度比《终结者 救世主》更低的游戏，但是估计很少再会有一款游戏让人们只因为奖杯而记住它的名字。另外，因为本作过一关得一个金杯这种极不动脑、简单粗暴的奖杯条件设置，还获得了“最差奖杯列表”的称号，也算实至名归。



最简单的体育游戏白金
《坎贝拉户外大冒险》

奖杯迷一般称之为“坎贝拉打猎”或直接简称“打猎”，整个系列都是奖杯神作，并保持着一年一部的速度推出，据说有固定的中年消费群体。

最容易 100% 的 PSN 游戏
《.DETUNED》

PSN 有不少游戏可以一小时左右拿齐全部奖杯，但也比不上《.DETUNED》。本作除了内容十分怪异，甚至不能称之为游戏，10 分钟就能轻取所有奖杯也是一绝。因为名字以点开头，所以按字母顺序排列就会排在玩家奖杯列表的最前面，让你想无视它都不可能。

最最简单的白金
《终结者 救世主》

就玩家给出的难度平均分来看，《汉娜 · 蒙塔娜》、《美食从天降》、《飞屋环游记》等作品都比它简单一些，还是后起之秀——三小时白金的《超级大坏蛋》（共同点——全是电影改编游戏，啧啧）。能获此殊荣，还是本作在奖杯圈里的名气占了优势，说真的，哪个奖杯迷手里没有“终结者白金”那真是奇了个怪了。

最难的单个奖杯
XXL（拳击之夜 4）

《拳击之夜 4》被不少玩家归入典型的奖杯警示级游戏，其一大原因就是 XXL 这个奖杯的存在。这个奖杯的取得条件是“获得在线模式的超重量级拳王金腰带”，听上去好像没什么，但所有参与超重量级比赛模式的玩家都是在茫茫人海中随机配对的，你要做的当然就是不断地获胜，直至打败所有的对手。想靠和朋友结伴对刷来取得该奖杯，这种可能性基本不存在，只有真正的强者才能获得金腰带。最关键的问题是，现在还能不能搜到足够的玩家一同参加争霸模式，而不是你能不能笑到最后。

最花时间的奖杯
GENERAL（战鹰）

这个奖项的有力竞争者是《GTA IV》的网战刷 500 万美元的奖杯以及《星之海洋 4》的战斗收集奖杯，不过相比《战鹰》还是黯然失色了。GENERAL 奖杯要求获得的得分数值通常耗时超过 1000 小时，实在是治疗蛋疼的首选奖杯啊！

最难的动作游戏白金

《忍者龙剑传 Σ2》

这个奖项没什么悬念，任务模式绝对销魂。总之，你需要神技术、神同伴、神运气和神网速才有全部通过的可能。当然，随着心得和经验的传播，能白本作的玩家慢慢多起来了，希望这些神人的数量在全球范围内能最终能达到三位数。

最难的竞速游戏白金

《反重力赛车 HD》

我曾经不信邪，非要试试这种未来风格的赛车游戏能难到什么程度，结果除了强烈的挫败感之外，还在奖杯列表里留下了一个难度看百分之十几，做为过来人，劝各种不要轻易尝试。

最难的音乐游戏白金

《吉他英雄 METALLICA》

从难度平均分来看，《吉他英雄 范海伦》、《摇滚乐队 3》等都要比这一作麻烦一些，评委的评判标准不得而知。不过我们只需要记住一点，“此类游戏个个都难”那就对了。

最难的 RPG 游戏白金

《恶魔之魂》

最难 RPG 颁给《恶魔之魂》估计又有很多 RPG 饭会嗤之以鼻。不过难度不与耗费时间完全挂钩，是在奖杯与成就圈中不成文的惯例，尽管《恶魔之魂》在没有人帮助的情况下，白金需要 100 小时不算太夸张，但是在《恶魔之魂》中的死亡次数怕是无人能及，其挫败感会比绝大部分的 RPG 都强烈，这可能就是它获奖的理由吧。

最难的射击游戏白金

《战鹰》

不追求白金的话，《战鹰》可以很快把奖杯拿到 60% 左右（不包括 DLC），但之后就要看个人的决心与修为了。全部都是网战奖杯，还要求有绝对上佳的表现，这是技术活；白金路上至少需要上千小时来刷分，这是体力活。如果不是早前就开打，现在估计很难有人有此毅力，毫无惧色地将本作的白金拿下。

最佳 DLC 奖杯

《小小大星球》MGS 关卡包

《小小大星球》的 MGS 关卡包因为增加了射击要素，对游戏的玩法有不小的拓展，11 个奖杯的设计也很花心思，在取得奖杯的过程中可以充分体验这个关卡包的妙处，尽享其中的乐趣。所以说，好的奖杯设计就应该是为游戏服务的。



最差奖杯图标设计

《BLUE TOAD MURDER》

奖杯图标的设计除了展现美工的实力，也体现了制作者的诚意，好看的奖杯赏心悦目，难看的奖杯破坏心情。获“奖”者的名字很陌生，它是一款分章节推出的下载游戏，内容为文字解谜，其奖杯图标是 PS3 奖杯的标准样式，也就是没有任何设计，偷懒到了极点。

最最难的白金

《拳击之夜 4》

《拳击之夜 4》同时取得的还有“最难的体育游戏白金”奖项，这个倒是没什么问题，但把“最难白金”这项殊荣颁给它，实难服众。从玩家平均评分来看，《忍龙 Σ2》的最难地位始终难以撼动，评委却无视这一点，难道也是地方保护主义作祟？补充一句，奖杯全球第一的“巴林小子”于 2010 年最后一天取得了 XXL 及《拳击之夜 4》的白金，证明了“事上无难事，只怕有心人”。

最荒谬的外设条件

DRUMLINE（吉他英雄 5）

DRUMLINE 是个铜杯，奖杯条件也很简单，那就是用四个鼓完成一首歌。是的，你没听错，在吉他游戏里用四个鼓来玩。如果你买了鼓的同捆版《吉他英雄 5》，那么恭喜你，只要再花 300 美元去买三个鼓就够了。如果你能找到三个拥有鼓的朋友那也是可以的，这似乎是最经济的解决方案。

奖杯 BUG 最多的游戏

《雇佣兵 2》

和因为奖杯 BUG 无法白金的游戏不同，《雇佣兵 2》还是可以获得白金的，但游戏本身就有不少 BUG，达成条件后奖杯却不跳出来的情况也很普遍。另外，《雇佣兵 2》的网战服务器也有大问题，虽没有公布关闭，但就是登不上去。后来有玩家发现了安装某个游戏试玩版后可以登录以及把全部好友删除就能登录的邪道方法，实在是太诡异了。

最佳奖杯图标设计

Hands Where I Can See Them

该奖杯出自《苍翼默示录》，而事实上，“《苍翼》系列”的所有奖杯图标都非常不错，蓝白色调风格统一，精美与个性兼备。比起收集 50 张原画开启的性感奖杯“Hands Where I Can See Them”，我更喜欢观战 20 场后取得的“Voyeur”，图案取自经常在四格漫画中出现“四个外国人”，不过由于评奖的也是外国人，他们可能未必知道其中妙处。

最难 100% 的 PSN 游戏

《痛楚》

滑稽恶搞的《痛楚》在弹射类迷你游戏中算是大作了，其难度主要在于超高的随机性。除此之外，《痛楚》的更新可谓坚持不懈，已经推出了 8 个 DLC。就算有重度玩家在无数的尝试与超凡的运气帮助下，取得了初版中的所有奖杯，面对如此多的 DLC 不断拉低奖杯取得百分比也将完全崩溃。

最差发行商 EA

这里指的最差并不是指其发行作品素质，EA 做为第三方大鳄每年都会推出大量作品，其中佳作也有不少。但是，EA 游戏在奖杯设计上并无太多新意，而且在其游戏中出现奖杯 BUG 的情况屡见不鲜。更要命的是，EA 很多有网络要素的游戏在发售后一两年就会出于成本考虑关闭服务器，这也造就了一批再也无法取得白金的 EA 游戏，奖杯迷对此可谓深恶痛绝。

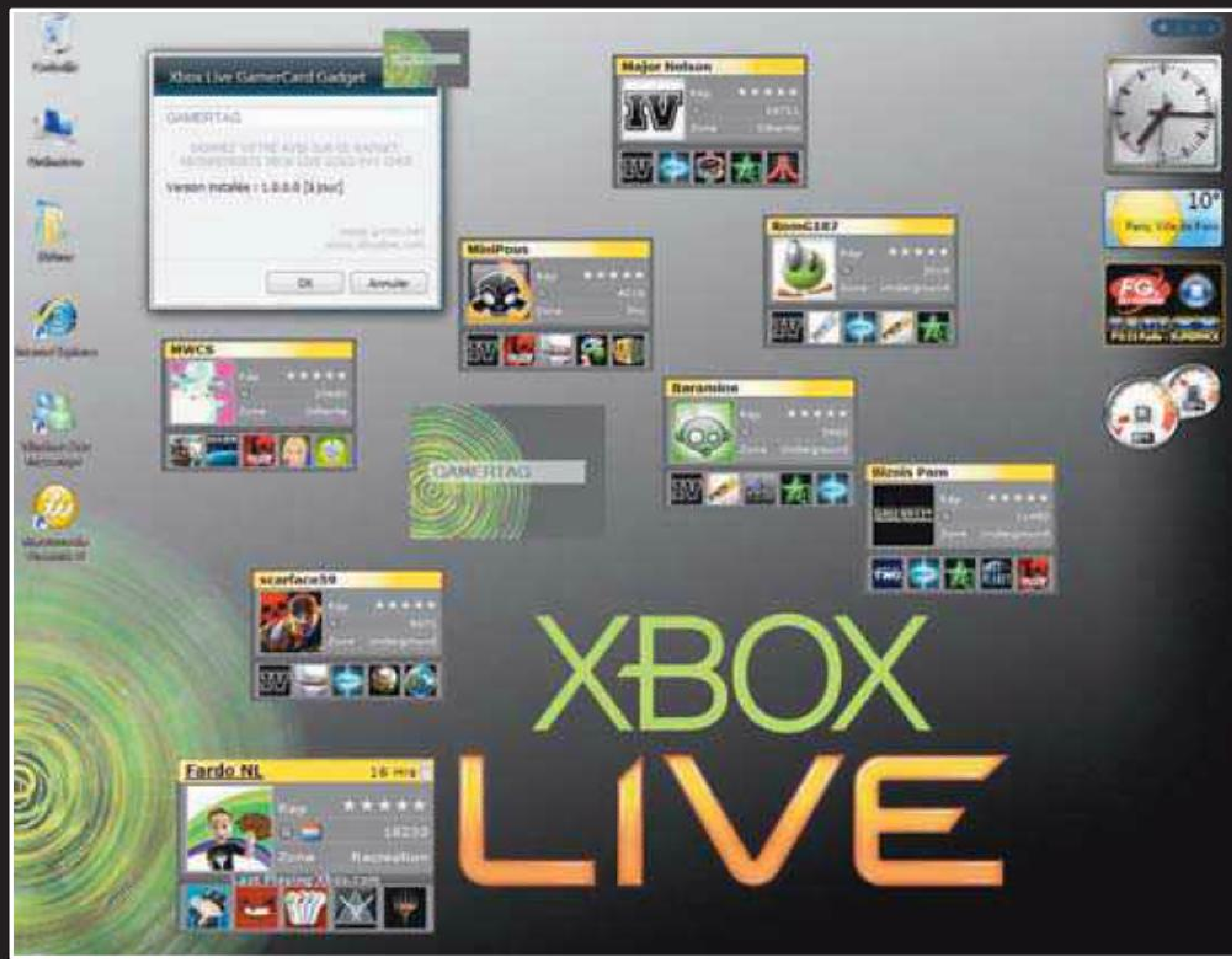
最佳发行商 SCE

SCE 推出奖杯系统之初，很多人都认为这只是对成就系统的单纯模仿，但从奖杯系统诞生这三年来看，奖杯与成就体现的是不同的思路，对玩家的影响也并不相同。特别是白金奖杯的设置，可谓点睛之笔，也成为不少玩家挑战自我、追求完美的一种动力。同时，SCE 在其发行的游戏中，对奖杯的态度也值得赞许，奖杯条件趣味性、合理性、挑战性兼顾，就平均水准而言相当之高，有助于玩家进一步享受奖杯系统为游戏生活带来的额外收获。

文 纱迦 美编 NINA

成就犯的年终盘点

随着X360步入第6个年头，各位成就犯们的账面数字相比去年定然又提高了不少。在合家欢乐、和谐美满的春节到来之际，纱迦愿与各位一起来回顾一下2010年的成就大计。各位并非成就犯的朋友们也别急着跳过，这里面也有很多你感兴趣的内容。



官方举措

全成就游戏显示

按照惯例，每年X360都有春秋两次大的升级，今年的秋季更新为支持Kinect而作出了很大变化，不过微软也没有忘记对成就犯的关照，这次秋季更新修正了对全成就游戏的显示方式。

很惭愧，纱迦不太记得究竟是在哪次更新后加入了全成就游戏的显示。当玩家打开个人信息时，在总成就那一栏里，下面就会显示你拿过全成就的游戏图标，不过由于窗口大小有限，只能显示最近取得全成就的12个游戏，对于疯狂的成就犯来说这个数量实在是远远不够，拿纱迦来说，目前已经拿到了137个游戏的全成就，得有8个窗口才能全部装下。

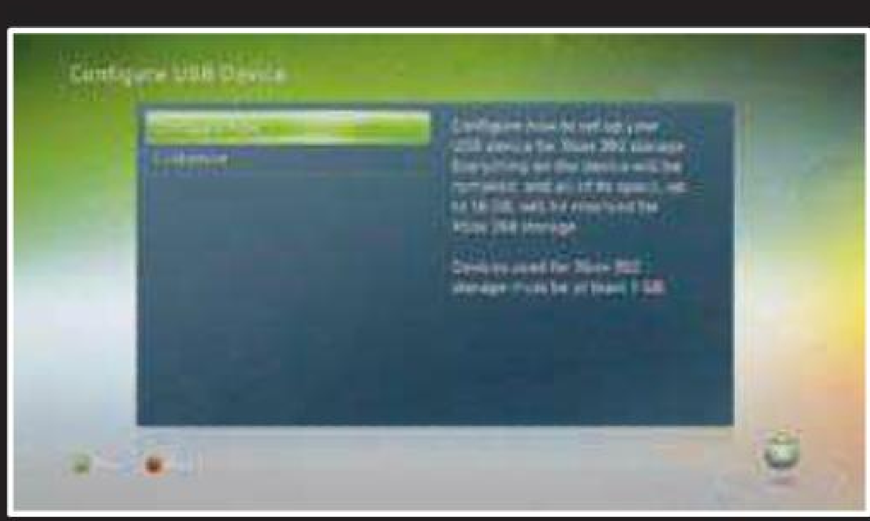


不过秋季更新之后，全成就游戏这一栏可以点击放大，里面会显示所有已拿到全成就的游戏，实在太贴心了。

BAN机前兆？

往年《使命召唤》新作登场之际，便是微软大举BAN机之时。对于只有一台主机的人来说，如果被BAN也就意味着不能在线更新成就，而且玩家设定档不能转移，对于成就犯来说这真是毁灭性的打击。不过今年直到目前，微软都没有开展BAN机举动，有人说这是因为微软想靠D版来拉动Kinect销量，先不管这种说法可信与否，总之就是没BAN。

但微软明显不准备罢手，这次秋季更新除了引出AP2.5这个大杀器之外，很多玩家还发现自己刷过机的主机能照常上LIVE，但不能转移玩家设定档。这种现象非常迷惑，因为按照过去的说法，被BAN就不能上LIVE，也不能转移设定档。目前看来这应该是微软对这种主机进行了标记，正在寻找合适时机统一斩首哩！



玩家动向

成就犯势力重新抬头



在微软祭出“BAN机后不能转移玩家设定档”这一招之前，国内玩家里的成就犯数量相当惊人。微软祭出此招，外加不能安装硬盘，对D版用户是个沉重打击，不过随后在去年的春季更新中微软恢复了硬盘安装功能，但玩家设定档依然不能转移，其结果就是造成妄图以D版机来打成就的用户被迫放弃。

不过由于微软2010年没有大的BAN机举动，D版用户在购置新机之后毅然上线，在能够保证联网更新成就的情况下，追求成就的人自然多了起来。而且年中时新型X360的发布也带动了玩家购机的热情，部分从PS3转战过来的玩家在体验了Xbox LIVE的优势之后，感到X360玩Z一样有前途，再加上新型X360面市后很长时间内无法破解，让很多玩家都坚定了玩Z的决心。

目前国内的X360玩家中，完全追求成就的人依然不占多数，很多玩家将成就视为自己爱的体现，喜欢的游戏就一定要拿到全成就。加上国内游戏论坛一般都有全成就／白金奖励的机制，因此纯粹的成就犯虽然没有增加太多，但是注重成就的人越来越多，大家已经将成就视为游戏隐藏要素的一部分。

锁区游戏大行其道

2010年X360零售机遭遇了不能破解、AP2.5等多种考验，可谓多灾多难，而自制系统机却大放异彩。最新的自制系统机如今已经可以支持Kinect，而且能任意解锁XBLA游戏和DLC，外加通吃锁区游戏，可谓威风八面。

成就犯是自制系统机的主要购买者。自制系统机能够搞定锁区游戏这一点是最吸引成就犯的。事实上X360上好玩的锁区游戏并不多，一只手就能数过来，但如果算上成就神作，那么就相当惊人了。这对于买不到美欧版机器的国内成就犯来说无疑是相当有用的，而且在自制系统机上打的成就一样能拿到其他机器上联LIVE更新。不过99.9%的国内游戏店都不卖锁区游戏，因此要想搞到这些游戏还是很有难度。

2010 成就小赏

2010 年和成就有关的故事很多，这里就模仿 TV GAME 大赏，来一个 2010 成就小赏吧！所有选项都是纱迦参考国内外玩家的意见综合评出的，欢迎各位前来吐槽。

最简单的光盘游戏

我的新娘

谁都知道美少女游戏全成就无压力，但这个结论是建立于有攻略的前提下的。如今《我的新娘》无需攻略，前半个小时就能搞定 600 多点成就，全成就也只需两个小时，放眼今年所有的 X360 游戏，没有哪个游戏能胜过它。游戏只有一个玩晾衣服迷你游戏的成就略有讲究，不过不看攻略的话也就是多通几遍关的事儿。游戏的声优极其强大，不过如今日版价格跌得厉害，若不是有成就犯鼎力支持，恐怕还要更惨。



最简单的下载游戏

Harm's Way

一直以来，最简单的下载游戏都是《破坏王》，只需半个小时。不过 2010 年末微软放出了两个免费下载游戏，其中之一的《Harm's Way》难度之低堪比《破坏王》。两者用时相仿，不过《Harm's Way》可以用双手柄搞定，因此难度要更低。不过《Harm's Way》有一个在线成就，虽然只要联机游戏一开始就能解，但还是有点麻烦，这点就不如《破坏王》喽。

最困难的游戏

失落的星球 2

被誉为雷作的本作不但素质一般，而且成就难度也高得吓人。其中最难的一个成就要求玩家全收集 100% 制霸，而这其中最困难的是 GJ 和称号这两项。两项各有数百种，GJ 需要 4 名玩家通力配合很长时间才能达成，称号更是难到变态，光是 LIVE 排名榜排名第一就已经可以秒杀 99.9% 的玩家了。本作要想拿全成就实在是有点痴人说梦的意思，不过国内依然有人达成了这一壮举。

最差成就设置

丧尸围城 2

50 个成就共 1000 点，如果是你的话应该怎么办？什么，你说每个成就 20 点就可以了？来人啊，拖出去斩了！因为你和 Capcom 想得一样。

印象中如此简单粗暴设置成就的游戏似乎还没有第二个，就连公认成就设置最偷懒的《降世神通》都不是这样。结果搞得合成一种武器与合成全部武器这种难度有天壤之别的成就都是一样的 20 点。而且若要论具体的成就内容，本作也设定得相当无聊。像“用全近战武器攻击敌人”这样的成就既无聊又难，玩家惟一能做的事情就是把所有的数百件近战武器列一个表，然后打一项划一项，相信所有人都会情不自禁地问候成就设计者的祖先。



最体贴的游戏厂商

SEGA

这个奖项今年必然属于 SEGA。《冲破火网 巅峰》和《电脑战机 武力》都是以高难度著称的硬派街机游戏，没想到这两个游戏到了 X360 上竟然摇身一变，成为成就犯必玩的成就神作。原因就在于游戏中可以任意更改设置来取得成就，比如 HP 十倍、攻击力十倍、敌人不开枪等等，而且开启这些设置也花不了多少时间。更强的是制作人直接在博客上告诉大家这两个游戏的成就如何简单，还手把手地教你怎么改设置，解说各个成就的注意事项。看来 SEGA 已经看中了成就犯的强大购买力，虽然《冲破火网 巅峰》的销量如何尚不知情，但《电脑战机 武力》在日本年末商战中的表现是有目共睹的。

版本最多的游戏

九十九夜 II

继《真·三国无双 5》之后，又一款五版本成就分开计算的神作于 2010 年诞生了！《九十九夜 II》的日版、韩版、亚版、美版、欧版五个版本的成就全部分开计算，一个游戏就可以拿 5000 点成就！这一消息是在游戏发售前 Konami 特意透露的，真是司马昭之心——路人皆知，可惜游戏的素质着实一般，再加上又有联机成就，尽管可以一石五鸟，但回应者寥寥无几。

2010 年度成就神作推荐

好了，现在进入最后一个环节，也就是成就犯盼望已久的成就神作推荐环节！这里列出的游戏大部分在《X360 专辑》和《PS3 专辑》上都有相应攻略，不容错过！这里列出的游戏都是可以在 10 小时内圆满的，当然肯定不全，纱迦只是推荐而已。

光盘游戏

译名	原名	完美时间	备注
电脑战机 武力	Virtual—On Force	4 小时	有在线成就
CSI：Fatal Conspiracy		6 小时	
秋之回忆 打勾勾的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5 小时	中日文版成就分开
超级大坏蛋	Megammind	3 小时	需更新补丁，否则容易死机
Ben 10 Ultimate Alien Cosmic Destruction		10 小时左右	—
车轮之国、向日葵的少女	车轮の国、向日葵の少女	6 小时	—
我的新娘	俺の嫁 ～あなただけの花嫁～	2 小时	—
越狱	Prison Break	14 小时	—
怪物史莱克 4	Shrek Forever After	10 小时	—
W.L.O. 世界恋爱机构		7 小时	—
钢铁侠 2	Iron Man 2	10 小时	—
混沌思绪 热恋亲亲	CHAOS；HEAD らぶ Chu ☆ Chu！	2 小时以上	—
神曲 地狱篇	Dante's Inferno	10 小时	DLC 最后 30 点有难度

下载游戏

译名	原名	完美时间	备注
丧尸围城 2 CASE WEST	DEADRISING2:CASE WEST	4 小时	有 1 个在线成就，日版和其他版成就分开
丧尸围城 2 CASE ZERO	DEADRISING2:CASE ZERO	3 小时	日版和其他版成就分开
X 战警	X—MEN	2 小时	有 6 人联机成就
Harm's Way		30 分钟	有 1 个在线成就
吃豆人 冠军版 DX	PAC—MAN CE DX	1 小时	—
冲破火网 巅峰	After Burner Climax	2 小时内	有 1 个在线成就

锁区游戏

译名	原名	完美时间	备注
后院运动 菜鸟向前冲	Backyard Sports：Rookie Rush	5 小时	—
Truth or Lies		90 分钟左右	需要一个麦克风

迷你 特企 大作战 MINI FEATURE SERIES





玩家的终极梦想——真正玩游戏的职业！

可能很多玩家都有过这样的想法——将来从事一个天天玩游戏的职业该有多好！身边一大堆同好在一起，天天玩游戏还有钱赚，真是美梦一般的事。然而天下真有这么好的事么？从近处说，有不少读者相信 UCG 的小编们从事的就是天天玩游戏的职业，受到很多少男少女的憧憬。然而事实并不尽然，玩游戏的确是小编们工作的一部分，但绝不像在家里那样把游戏作为娱乐想怎么玩就怎么玩。而且大部分时间里小编们从事的还是很普通的办公室工作。所以对小编职业抱有幻想的人，看见真实情景可能会满脸黑线。

然而，今天给大家介绍的这个职业就不同了，这真的是纯粹以玩游戏为全部工作内容的玩家终极梦想职业。

文 奈落 美编 NINA





游戏评估测试实验室 Enzyme Testing Labs

位于加拿大蒙特利尔郊外的一个看似平常的工厂。其实是一家专门从事游戏评估业务的公司——Enzyme。这家公司创立至今已有 8 年，游戏制作方将半成品的游戏交给他们进行游玩测试，然后总结出这款游戏的优点缺点，帮助制作方改进。这家名不见经传的公司在普通人眼里可能没有太多名气，但是在游戏制造商的圈子里非常有名，甚至有人说“80%的大卖游戏背后都有 Enzyme 的影子”。









既然是帮助其他公司测试半成品游戏，那么保密工作就显得极为重要。外人进入这家公司时需要在前台交出一切通讯设备、存储设备、照相设备。为的就是要对还没有公布的游戏绝对保密。图中是某个测试室突然有人进来的情景，保安系统判定外人入侵之后立即关闭了显示器电源，所有的显示器漆黑一片。保密工作之完善可见一斑。

这里一共有 250 多名测试人员，他们全都是全天候工作的正式职员。这些测试员的主要工作很简单——玩！





除了监视器记录玩家们的表情之外，还有专门的脑波测试设备，科学地侦测大脑对游戏的兴奋反应。确实发掘出一款游戏到底哪里好玩，到底哪里无聊。



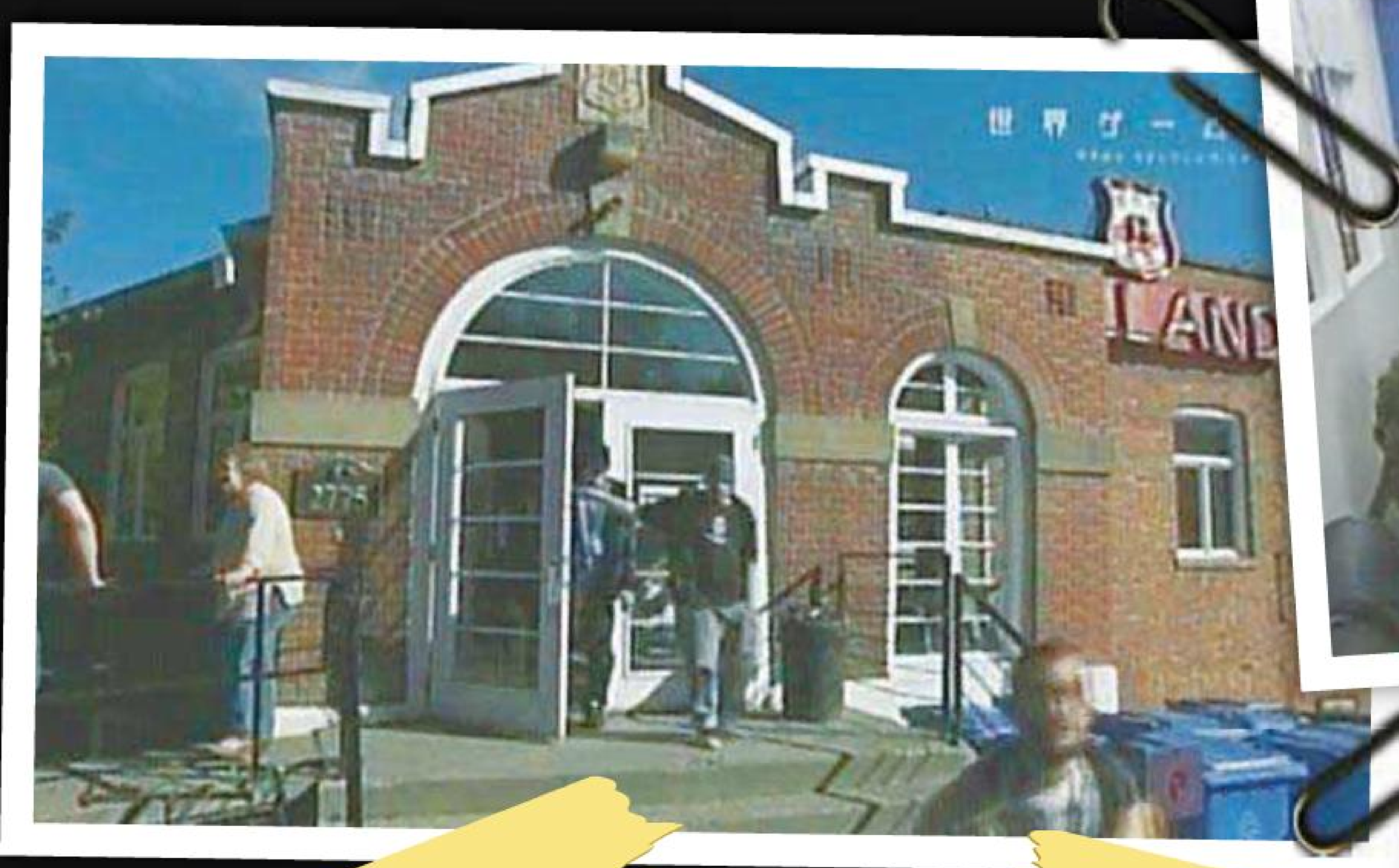
同时，会有相关人员负责监控每一个玩家玩游戏时的情绪表现。比如这位女生的表情就显得很厌烦。工作人员会把每一个人的表情记录在案，分析出游戏开始后不同时间段人们的平均兴奋程度。





不仅如此，游戏测试结束后还会听取各位测试员的详细意见和感受，由专门的人员记录整理做成最终的测评报告交给开发商。

开发商会根据 Enzyme 提供的测试报告和修改建议对制作中的游戏加以修改，力求在推出的时候得到更多人的好评。请求 Enzyme 做一份测评报告的费用几乎是一款游戏开发费用的 15% 左右，显得非常昂贵。但是越来越多的开发商意识到与其闭门造车，不如交给测试公司获得客观科学的修改建议。





Enzyme 的大约 250 名测试员来自不同的国家，拥有各自不同的文化背景，公司正是看重这一点，让不同文化背景玩家的意见提高测评报告的广泛性和深度。他们这些职业玩家居住在公司提供的宿舍中，过着两点一线的生活。有些人上班玩游戏，下班依然玩游戏，可以说是货真价实的游戏迷。









不过自然也有些人无法忍受每天 8 小时以上的游戏时间，选择退出。但同时也会有来自世界各个角落的、向往职业玩家的人源源不断地加入。这个公司的职业测试员永远是对游戏充满激情的。

怎么样，看过 Enzyme 的介绍后有没有心动？也想加入 Enzyme 成为这样的职业玩家么？不过对于绝大多数人来说每天 8 小时以上的游戏时间确实有些多了。毕竟游戏是一种乐趣，任何乐趣变成职责时都会变味。不过，对于真心喜爱玩游戏的人来说这种职业恐怕是非常适合的。

文 雷电 美编 木仙

马里奥的大客串



红帽子蓝背带裤的马里奥大叔是游戏历史中辨识度最高的角色，他是水管工出身，是公主最值得信任的一级保镖，经常跻身各种一线大作之中，比如各种任天堂自家的“乱斗”游戏，这些算是业界红人的正常出演，也是有头有脸名正言顺的跨界。不过马里奥可是不甘只担任主角，他还有很大的群众演员瘾（这个嗜好看上去好“拧巴”），也许是重任担当的太多，必须释放一下压力的选择，反正他是客串了，而且都是相当的“群众”级别，下面就一起看看这张熟悉的脸都出现在哪些游戏中吧！

黑山拉什莫尔山上代替华盛顿

拉什莫尔山位于美国南达科他州的黑山地区，山高1800米，如果说这个名字你不记得的话，那么美国四个杰出总统的巨大石像头雕像你一定不陌生，这个刻有华盛顿、杰斐逊、罗斯福、林肯四位总统的巨大石雕像面孔高18米，鼻子都有6米长，他们与山相依而生，合成一体，坚毅不拔，周围湖光山色相应为美，是美国的著名旅游圣地。



1996年在N64平台上推出的一款名为《Pilotwings 64》的3D模拟飞行游戏中，当你飞到黑山这著名的地方，就会发现华盛顿的头像被换成了马里奥的大脑袋，虽然有点儿不太协调，不过怎么说那，这就是日本人的某种幽默吧！

笑脸面具马里奥



在N64版《塞尔达传说 梅拉祖的面具》中，马里奥也亲临其中，这次它不再是一张平板的壁画或海报啦！这次的马大叔是……一张面具……在这个以面具为主题的《塞尔达传说》中，有一个卖笑脸面具的商人，他的大包裹上挂着很多面具，其中之一就是一副销魂表情的马里奥大叔，眯缝着双眼一副沉醉模样的马大叔安详地躺在背包上，他睡着了吗？



小木屋墙上的壁画

SFC上的《塞尔达传说 众神的三角力量》（The Legend of Zelda：Link to the Past）中，也有马里奥的身影，那时候他还没有和林克同时成为大乱斗的勇士，那时候……马里奥是一张壁画。也许你把壁画看成了一个笑脸，不过不用怀疑，那其实就是马大叔的笑脸！



灰砖房中的大海报



N64平台的《塞尔达传说 时之笛》（The Legend of Zelda：Ocarina of Time）这款永垂不朽的经典名作中也有马里奥的身影，只是仍旧贯彻SFC上《众神的三角力量》的传统，马大叔上墙了。隔着窗户可以远远地看到房子里的墙壁上贴着马大叔的画像，旁边还有酷巴和路易那！

一动不动的小玩偶

经过上面的一系列折腾，马里奥看来完全成了吉祥物。（其实马大叔本身就算是任天堂的最佳吉祥物了吧！）小岛秀夫出品的“《潜龙谍影》系列”中也有马里奥的身影！PS上《潜龙谍影》（Metal Gear Solid）初代作品以《MGS2》的引擎重制后登陆NGC平台，重命名为《潜龙谍影 孪蛇》（Metal Gear Solid：The Twin Snakes），玩家应该记得固体蛇和灰狐激战的那个房间中有一排排的计算机，马里奥的小玩偶就站在其中的一台电脑终端机上，他旁边还有小恐龙耀西，这里马大叔双手交叉抱于胸前，一副聚精会神观战的模样，他圆睁的双眼在盯着你那！你看到过他吗？



赛道旁边的广告牌



名人做广告，天经地义……算是天经地义吧！SFC上一款名为《特技赛车FX》(Stunt Race FX)的竞速游戏中，马里奥的大幅画像被当作广告牌树立在赛道两旁，同时还有卡比和星际火狐中的麦克劳德的广告牌。这三个任天堂的宝贝角色的肖像权得到了比较好的利用，其实广告对马里奥倒是没有太大效果，倒是替这款作品增色不少。

拳击比赛裁判

《麦克泰森揍死你！》(Mike Tyson's Punch-Out，雷电临时译名)是1987年在红白机上发售的一款拳击游戏，其实，说道《Punch-Out》大家应该比较熟悉，前一阵还刚刚推出了Wii版新作，而这个系列的源头就是这款红白机游戏啦——《麦克泰森揍死你！》。在这款游戏中，马里奥担任了裁判这一职业，世界一级拳王和游戏界一级角色同台竞技，啊不，就是单纯地同台，那可是相当气派，也许只有马里奥这样的“壮硕”角色才能将泰森这样的专业“揍死你”人物在胶着的战事中拉开吧！另外，不管是原版还是后来没有泰森的版本，马里奥都但当了裁判，估计是当上瘾了，谁知道呢！



比武大会的观众

即使是名人儿，马里奥和他兄弟路易也不能整天孤身寡欲，更不能被天天挂在墙上当壁画，哥俩还是要体验正常人的生活，看看电影逛逛公园吃吃快餐……为好朋友助阵，摇旗呐喊，那也是不错的。我们在SFC的《星之卡比 超级明星》(Kirby's Super Star)中发现了哥俩的身影，在“百万吨级重拳锦标赛”中，马里奥和路易就扎在人群中，表情老销魂了！那个……还是两次，左边一对，右边一对，我没办法解释这是为什么，算啦算啦，管不了那么多！



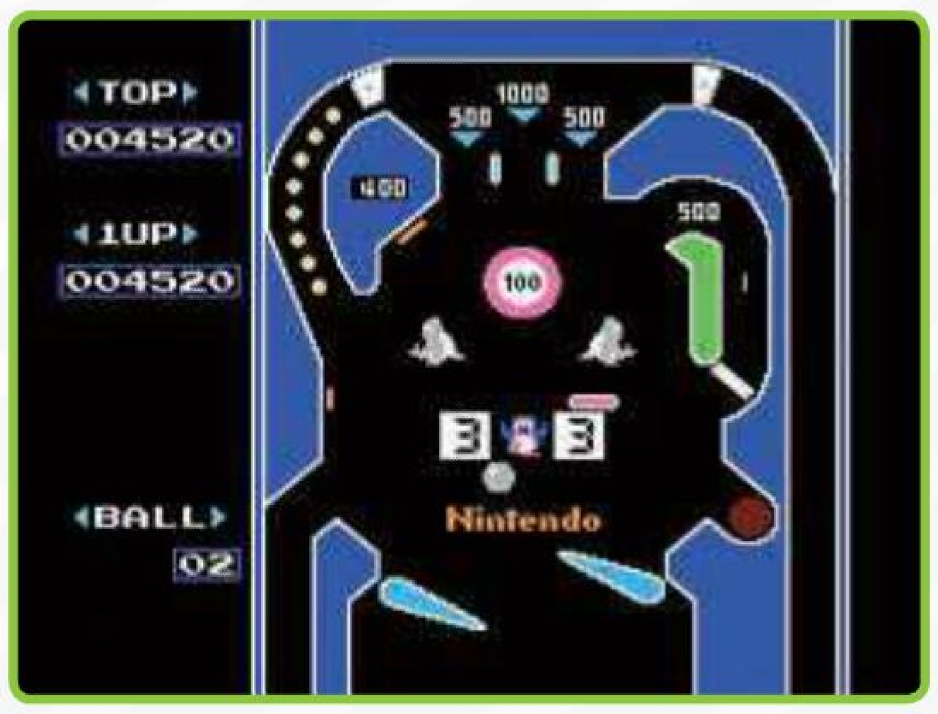
篮球明星



《街头篮球3》(NBA Street V3)的NGC版中，马里奥是玩家的可选角色，他带着路易、碧琪公主倾力参战。这也是任天堂履行对EA作出的“让自家的著名角色出现在EA系列作品中”的承诺。看着马里奥等人和阿伦·艾佛森、卡梅罗·安东尼等NBA著名球星台竞技，实在是一件不可思议的事情！

弹珠传送员

任天堂于1984年推出的《弹珠台》游戏是一款非常标准的弹珠台游戏，玩法就不多说啦，不外乎用两个翘板将弹珠弹起获得分数，这样的游戏中，马里奥大叔能帮上什么忙呢？要知道马里奥可是有属于自己的弹珠台游戏哦，那里面马里奥可是不在乎身分变身为弹珠哦！当然，在1984年那个时期马里奥可能还未学会变身成弹珠球的技巧，在FC版《弹珠台》中，如果你将弹珠弹到台子右侧的棕色洞内就会进入一个迷你关卡，这里有马里奥和《大金刚》中的女主角波琳(Pauline)，玩家要控制马里奥顶着一个小台子，传送弹珠。





网球裁判

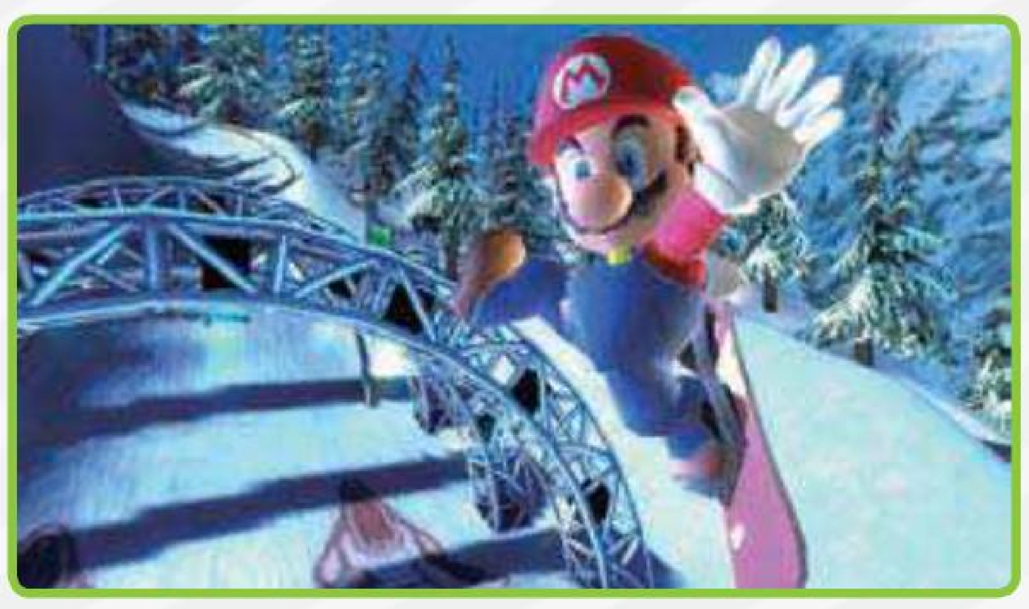


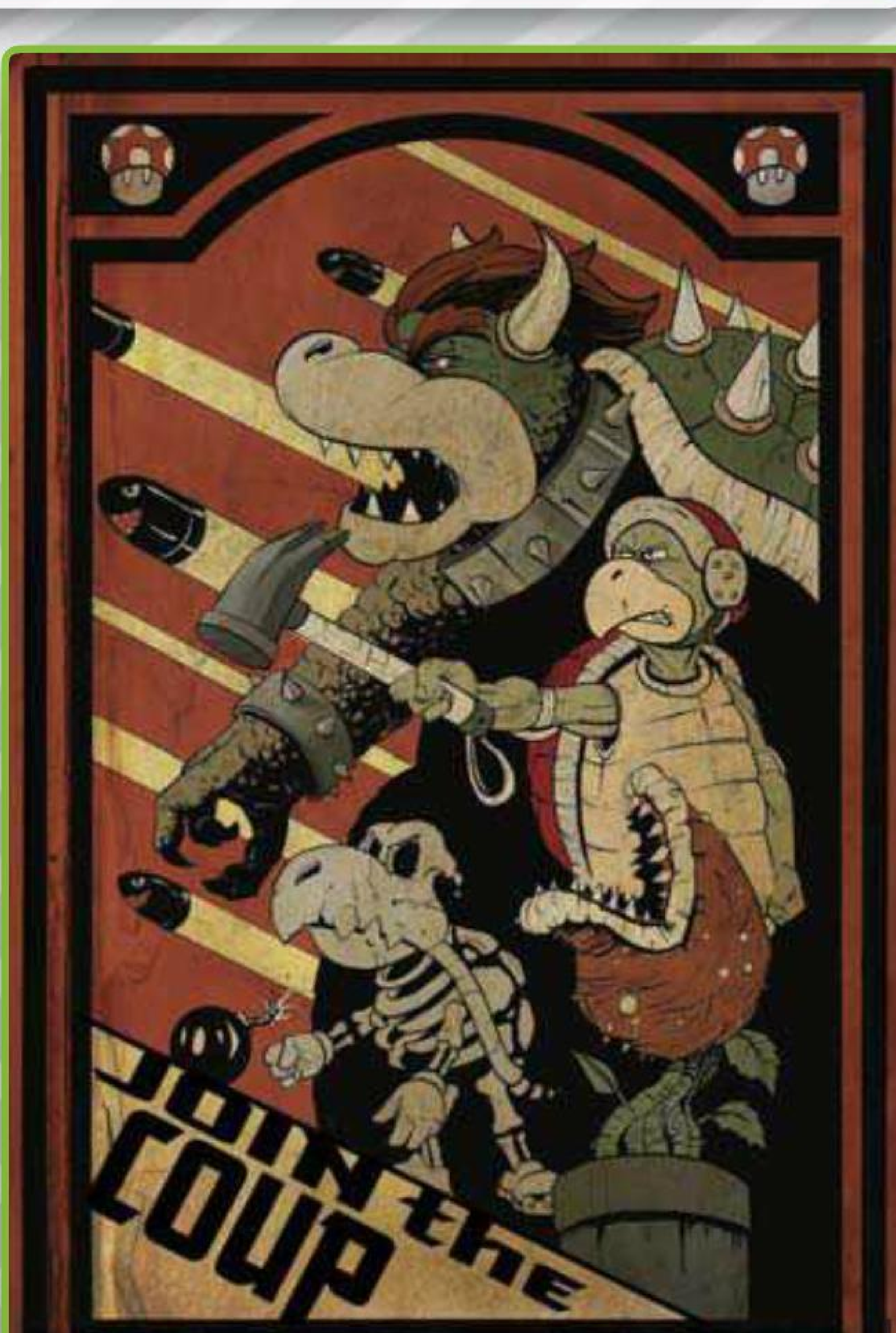
FC上的经典名作《网球》想必也是各位老玩家的至爱游戏之一，可以双人对战也可以和AI切磋，球网一旁坐在高高的裁判椅上的家伙就是马里奥大叔了，这个位置还是非常明显的，虽然一身白衣，但是那一把显眼的大胡子和小帽子瞬间就暴露了他的身分，想必当年就有不少朋友认出他了吧！

马里奥运动员的生涯一路顺风，裁判的职业也前途光明。当然……按照游戏发售的顺序看，马里奥似乎是先当裁判再当运动员，这个，一种解释是越活越年轻，另一种解释是游戏中的马里奥是不同时期的马里奥，当运动员的是年轻马里奥，当裁判的是年迈马里奥，就这样吧……

滑雪健将

其实马里奥参加的各种体育游戏挺多的，还有专门的“马里奥运动”系列作品，而马里奥这样的运动大师跳跃鼻祖自然也偶尔会出现在其他体育游戏中。EA的《SSX On Tour》是著名的滑雪游戏《SSX》在NGC时代的作品，2005年发售的任天堂GameCube版《SSX On Tour》中马里奥就毫不计较出场费，置身于俊美雪景之中，一展自己的滑雪绝技，玩家可以在游戏中亲自操作马里奥，另外，路易和碧琪公主也是可选角色。





■马里奥！别再不务正业了！我们要和你决一死战！快回来！

合刊钜献 迷你特企



2010年日本ACG八卦新闻简评

文 九兵卫 美编 NINA

无事不八卦，这样才够欢乐，娱乐圈是这样，ACG的圈子也是如此。借着本次“迷你特企”，小九就和大家闲扯一下2010年度OTAKU比较关注的几件热门事件。不过有话在先，既然是八卦，所以如果对于文中的恶搞有所不适还请大家多多见谅。看一看、笑一笑，以娱乐的精神告别过去的一年，这篇特企的目的也就达到了。

马鸟

马鸟为何物？网络神兽“草泥马”的近亲？光是听到这个雷人的名字联想一番就会觉得浑身寒意，而如果这样的名字出现在你喜欢的游戏中又会有什么效果呢？

故事要从SE的看家大作《最终幻想XIV》宣布在中国发售PC版开始说起。TGS前夕和盛大定下了君子之约，“FF”这块招牌便算正式落户中国，到底SE是谋划已久还是突发奇想，从结果上来说本来并不重要。只不过当田中弘道在多方压力之下匆忙赶制出“半测试状态”的成品的时候，问题来了。

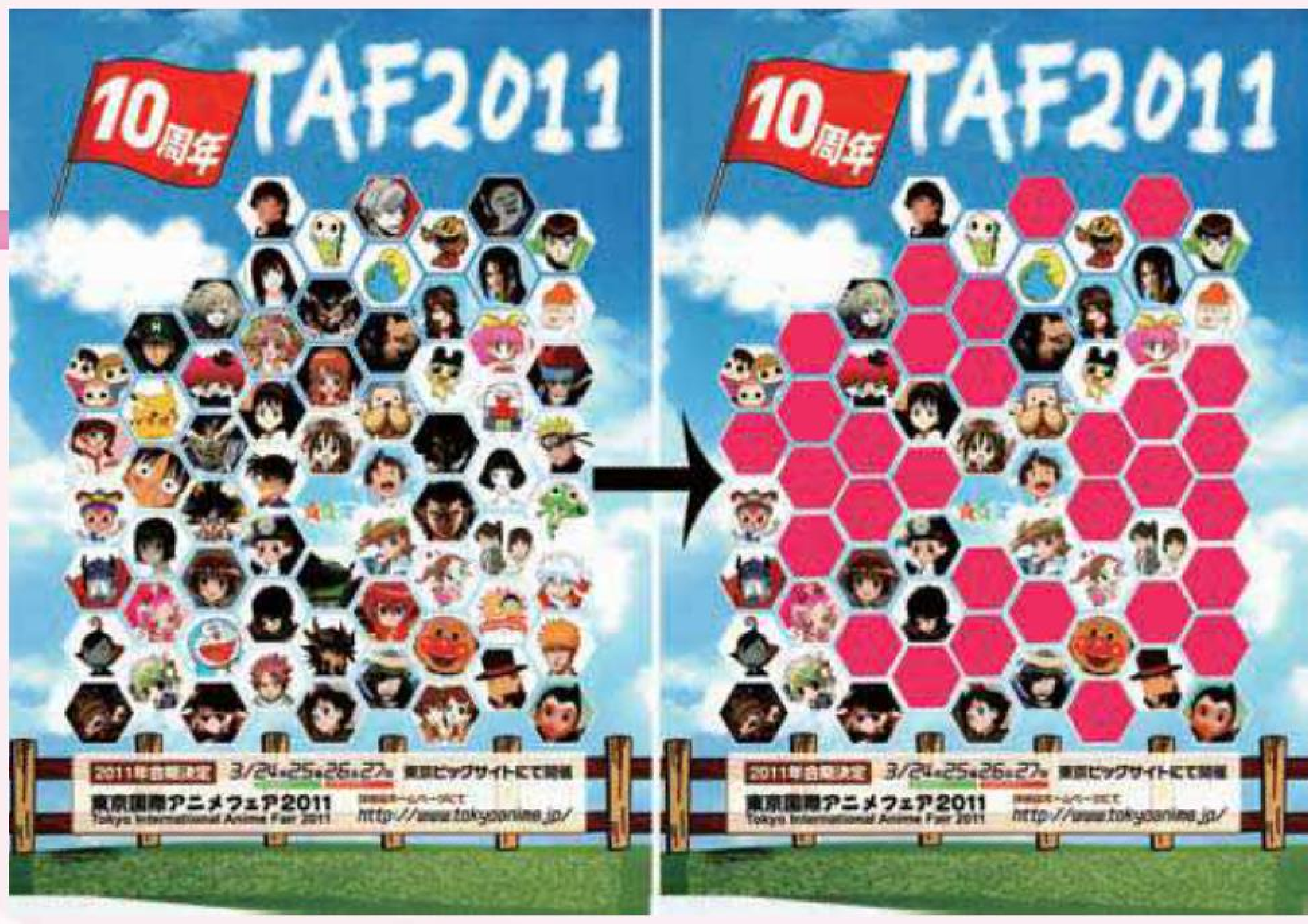


▲日本2ch论坛PS出的马鸟假想图，意在讽刺SE。

买到PC版的日本玩家惊奇地发现，在游戏的道具栏信息中竟然出现了“馬鳥の羽根”这样令人匪夷所思的名字，再一看道具说明才知道，原来这就是系列一直都有的“*チョコボの羽根*”，即我们通常所知的复活道具“陆行鸟的羽毛”。别说是日本玩家，恐怕就算是国内的FANS也无法接受，如此可爱的陆行鸟被硬生生套上“马鸟”这样一个四不像的名字，实在是悲哀。一时间日本玩家抗议声不断，甚至有人怀疑《FF14》本身是否就是SE代理给中国人做的，面对这样的声音，SE也只能出面赔不是。事情到了后来大家应该都知道了，《FF14》由于品质问题而推迟了家用机版的发售计划，制作人团队也临时大换血，SE不能不承认游戏本身的失败——当然，这些和“马鸟事件”完全是两码事罢了。

部分修改后的道具名

名称	英文	原本日语名称
碧海鳥の綿毛	Apkallu Down	アプカルの綿毛
羚羊の角	Antelope Horn	アンテロープの角
毒蜥蜴の粗皮	Peiste Skin	ペイストの粗皮
蝙蝠の翼	Bat Wing	コウモリの翼
鷲馬の爪	Hippogryph Talon	ヒッポグリフの爪
溝鼠の粗皮	Rat Pelt	ラットの粗皮
獄猟狗の牙	Hellhound Fang	ヘルハウンドの牙
大栗鼠の粗皮	Marmot Pelt	マーモットの粗皮
小鬼の翼	Imp Wing	インプの翼
屍禽の羽根	Condor Feather	コンドルの羽根
馬鳥の羽根	Chocobo Feather	チョコボの羽根
透明硝子板	Clear Glass Lens	ガラス板
飛蜥蜴の翼	Puk Wing	プークの翼
冥鬼の翼	Ahriman Wing	アーリマンの翼
走王樹の針	Cactuar Needle	サボテンダーの針



▲10大出版集团退出前后，东京国际动画博览会参展作品阵容的对比。甚至连《名侦探柯南》、《哆啦a梦》、《火影忍者》等众多国民级动漫作品也消失在了名单内。

青少年健全育成条例

日本的ACG产品很杂很庞大，但通常却一点不会让你觉得鱼目混杂，那是因为有严格的分级以及法律在规范着市场，通俗一点说就是因为有“行规”。不过在2010年，多年来风平浪静的“行规”却突然起了波澜，引发躁动的始作俑者只有一个人——石原慎太郎。多年来到处惹是生非的石原慎太郎在2010年3月提出名为《东京都青少年健全育成条例修正案》的条例，该条例对ACG作品中未成年人带有暧昧或者性暗示等描写内容进行了补充规定，同时对所谓危害青少年正确价值观和世界观形成的作品进行更严格的销售规定。看似合理的法案，问题在于它把具有嫌疑的ACG作品全部一棒子打死，大大限



制了制作方的创作范围和生财渠道，试问没有杀必死的萌系动画意义何在？更糟糕的情况，或许连“萝莉”也将彻底消失在全年龄的 ACG 作品中，对日本的 OTAKU 来说，这样的做法无疑太过激进了。

《东京都青少年健全育成条例修正案》12 月初已经获得通过，就差 2011 年夏天开始正式执行。为了表示抗议，角川书店联合集英社、讲谈社、小学馆、双叶社等 10 大出版集团宣布共同推出今年 3 月的东京国际动画博览会，直接导致这一国际性展会将面临停办的危机。看来这场持久的“战争”还将继续打下去……

◀该法案对日本 ACG 市场到底会带来多大实际性的冲击，目前还无法估计。

NHK 萌化天气

在被 ACG 文化浸透的日本，“二次元”与“萌”几乎无处不在，哪怕是那些本应很严肃的领域，比如天气预报。通常而言，天气预报的收视群体非常固定，在信息随处可见的今天，年轻人更是很少会主动打开电视收看电气预报，为了解决这一问题，日本最大的电视台 NHK 想到了在节目中引入 Q 版的二次元角色，于是在画面中就有了我们所见的萌娘——小春。

小春并不是主持人，而是一个将天气萌化后的角色。当气象图中出现各种天气变化时，小春就会配合预报员的解说，以不同的表情和服装出现在屏幕内。这样一来既让天气预报变得更形象生动，原本枯燥乏味的节目也会更有活力与新鲜感，观众更容易记住天气的冷暖变

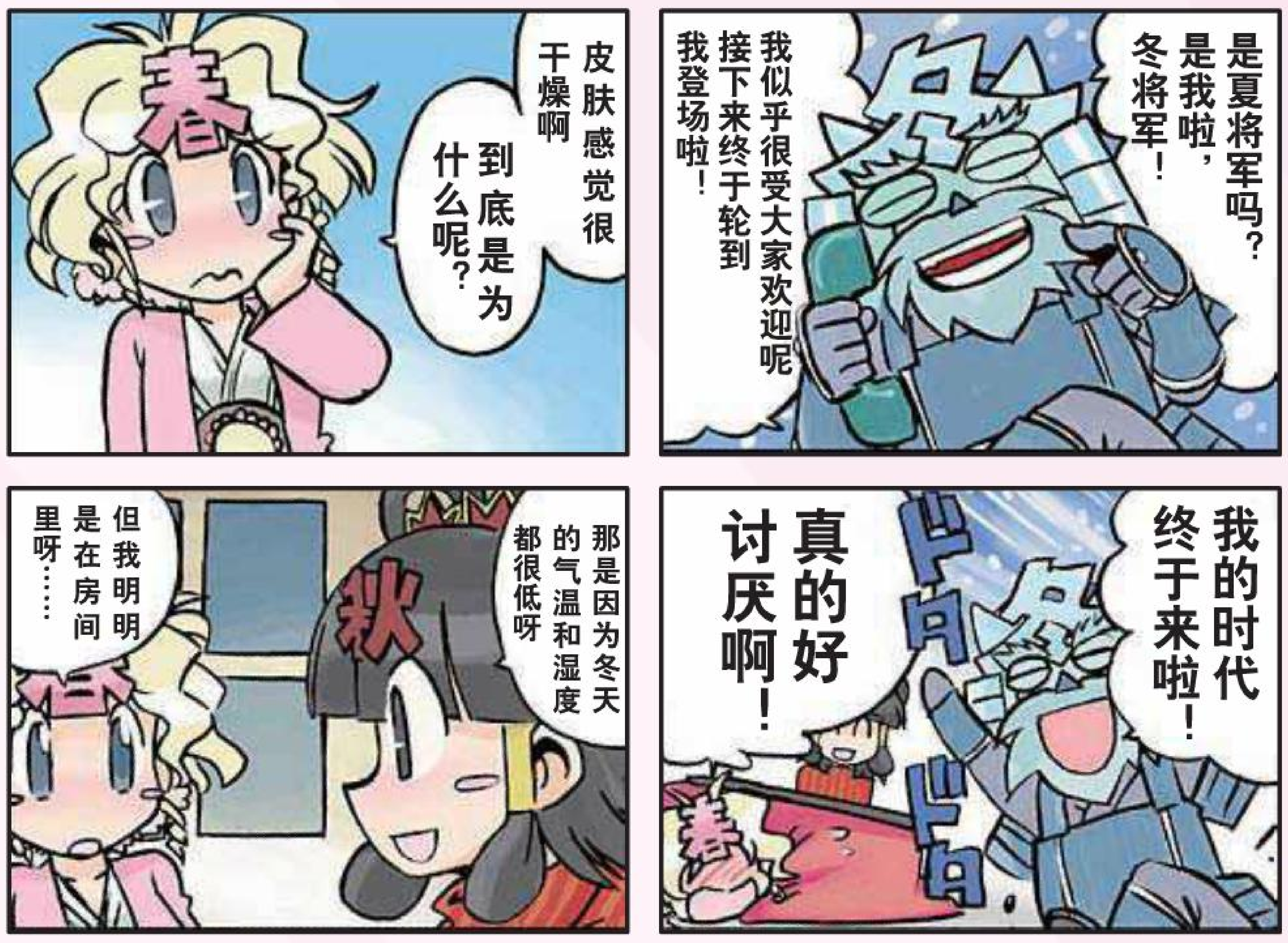




◀当欧美电视台争着大打美女气象主播牌的时候，日本的天气预报却反其道而行之走起了二次元萌化路线，确实很符合国情。

干燥是肌肤的大敌

（选自“小春的天气豆知识”第 48 话）



化。在小春以外，还有小夏、秋将军、冬将军等对应不同气候的萌化角色，它们相互交替，成为了天气预报真正的主角。

不仅在电视内，NHK 还在其官网推出了以小春为主角的四格漫画，定期将一些与天气相关的注意事项与豆知识通过漫画的形式传达给观众，颇受好评。随着萌化角色的人气攀升，今年 GSC 还将发售小春的粘土玩偶以及其他周边商品，NHK 萌化天气也成了风靡日本的一个全新商业品牌。

平野绫转型演艺圈



▲像是以这样的形式登上流行杂志的封面已经不是第一次了。

说到平野绫，恐怕很多即使平时不关心声优的玩家也都知道她的名字。这位以凉宫春日、泉此方等人气动画角色迅速蹿红的女孩，由一个默默无闻的新人，一跃成为日本最具人气的声优之一，即使在中国，“团长”也同样拥有数量可观的粉丝。从关注度的角度来说，平野绫早已超越了“著名声优”的级别，用“ACG 偶像”来形容她或许更加合适。

既然成为了偶像，那么无论如何对自己的要求应该变得更高了，不管是工作或是生活。但是，这两年平野绫在老本行动画领域表现平平，没有太大的亮点与惊喜，各种各样的绯闻和八卦倒总是不绝于耳。当然，人出名了，这些鸡毛蒜皮的事情真正的 FANS 并不会放在心上。不过到了 2010 年，平野绫不仅先是传出结婚的谣言，还突然摇身一变以艺人的身份参加了多档综艺节目，其间不但畅谈恋爱经验，还声称自己曾同时和多名异性约会，甚至大胆放言喜欢大龄男人。于是乎，一些歇斯底里的 FANS 再也无法接受了。在他们眼里，平野绫转型演艺圈本来就是对 ACG 宅们的一种背叛，再加上如此轻浮甚至自毁形象的言论，感到愤怒并不是不可理解。虽然面对 FANS 的质疑和声讨，平野绫后来也在自己的博客上进行过解释与道歉，但由此带来的负面影响估计是不可能消除了，这就是年轻的代价吧。



▲平野绫最近一次在电视中露面是参加琦玉县的新年庆祝活动，同样玩得很开心。

▼2010 年上半年平野绫曾因胃肠问题入院治疗，即便如此依然到处走穴，令人不禁担心她的健康。



文 洛克 美编 anubis

说到《怪物猎人》，在电视游戏领域恐怕无人不晓，但如果提到该系列的网络版，由于游戏本身有限制IP和沟通困难等诸多限制，相信大部分读者对它的了解仅仅是一款网游化的《怪物猎人》。其实在三年的运营中，本作已逐渐衍生出自己独特的玩法和系统。本篇特企献给所有喜欢《怪物猎人》的玩家，告诉大家网络版的特别之处。感兴趣的话不妨往下看吧。



多人狩猎的最佳选择

《怪物猎人 边境 Online》介绍

何为网络版《怪物猎人》



《怪物猎人 边境 Online》是以家用机版《怪物猎人2 dos》为基础制作的一款网络动作游戏，游戏的基础构架均采用原作《怪物猎人2 dos》的设定，并针对PC平台的特性对细节方面进行了诸多调整。本作在2006年底公布之后就受到众多游戏爱好者的关注，2007年4月开始内测后更是出现全服爆满的火爆场面，由于游戏本身限制国外IP，不少国内猎人玩家甚至不惜使用代理IP也要“漂洋过海”一睹本作的风采。虽然从同年7月开始公测至今一直保持着每月1400日元（折合人民币约98元）的高昂收费条件，但本作还一直保持日本人气网游排行榜前三甲的排名，其人气之高有目共睹。

和一旦发售就很难做出太大改动的主机版相比，使用电脑平台的网络游戏有着能随时更新游戏内容和修正BUG的先天优势，在公测的三年间，Capcom不断为游戏添加新装备、新系统、新场景，使得这款游戏的生命力得以延续。现已相继推出韩服、台服、日服X360版等多个版本，国服也在2010年的TGS展上确定交由腾讯代理。

对抗要素

是人都存在一种攀比心理，即使是在以合作为主的《怪物猎人》中也无法避免这种现象的存在。由于主机版中没有任何对抗要素，使得玩家之间只能通过攀比装备和狩猎技术来满足自身的虚荣心，这样的弊端当然也不会逃过Capcom的眼睛，于是网络版中引入了对抗要素可谓是众望所归，在满足玩家需求的同时也增加了游戏趣味性，下面就让我们一起看看网络版中的对抗要素。



狩猎祭

在2008年中旬更新的2.5版本中加入的新要素——狩猎祭是一种全服规模的大型比赛，至今已举办了38届。由于该活动受到玩家广泛的认可，因此主办方也将比赛间隔从最初的一月一次改为一周一次。狩猎祭是将每个服务器中的猎团划分为红龙组和苍龙组进行对抗的大型比赛，比赛期间官方会要求玩家去猎杀特定的怪物，当玩家完成相关任务后就会得到一定量的“魂”，在比赛结束的时候，拥有“魂”较多的一方获得比赛胜利。

想要参加狩猎祭十分简单，只要自己所在猎团的团长在活动开始前到特定地点报名即可。报名后系统会随机进行分组，由于狩猎祭是全服务器中的猎团都可以参加的比赛，因此能否赢得最终的胜利还要取决于和你同组其他猎团的表现。如果大部分猎团都是那种装备水准不是很高的新手猎团，或者干脆是不顾整体利益，只等着坐享其成的寄生虫，那这届狩猎祭的胜组奖品很可能会和你擦肩而过。



▲狩猎祭的进行过程可以在游戏和官网上随时查询。

饲养怪物和竞技大会

《怪物猎人 边境 Online》和系列其他作品最大的不同之处便是在任务中捕获的怪物能带回城镇中饲养，在玩家担任队长的情况下成功捕获怪物将有一定几率将其带回城镇（如果满足特定条件，还能捕获金狮子等强力怪物）。虽然饲养的怪物无法帮助玩家狩猎，但玩家可以使用这些怪物参加竞技大会。

竞技大会是一种玩家之间进行直接对抗的模式，和大部分网游中的PK系统极为相似。由于猎人公会明确规定猎人之间不能以任何形式发生冲突，因此竞技大会只能在晚上进行。在晚上进入斗技场后，就能接受特殊的“竞技任务”，参赛的两名玩家可以在自己饲养的三只怪物中选择一只参加比赛，怪物先倒下的一方即为失败。

任务开始前玩家可以选择饲料和战斗中使用的指令笛，这些道具会对怪物在战斗中的表现造成不同影响。战斗时玩家可以吹奏指令笛给怪物下达攻击指令，也可以自己亲自上阵。由于两名玩家可以互相干扰，因此大剑、大锤和铳枪这类

能轻易轰飞其他玩家的武器非常有优势，玩家可以和自己的怪物相互合作，在干扰后马上命令怪物使用强力招式消灭对方玩家，然后再夹击对方的怪物。正因为竞技任务充满了不确定性，使得该任务乐趣十足，是猎人们休闲娱乐时的第一选择。



丰富的独占内容

和一旦压盘就很难改变游戏内容的主机游戏相比，所有数据都保留在官方服务器中的网络游戏最大的优势在于能随时更新游戏内容和修改BUG。开发小组能十分方便地听取玩家意见并在第一时间对游戏中的不平衡处进行调整。例如单机版最新作《怪物猎人 携带版 3rd》中强走药维持时间缩短的更改就是基于网络版玩家的反馈后做出的调整（在网络版中，即使服用强走药，双刀在鬼人状态下依然会消耗耐力）。在维持3年的运营中，制作小组坚持以2个月对游戏进行一次版本更新的频率，不断改善游戏的不足，使得网络版的独占内容和玩法都比其他版本丰富不少，下面就让我们一起看看，网络版有何新奇之处吧。



▲网络版独有的SP珠，只要装填一颗珠子就能发动技能。

新怪物

虽然网络版没有迅龙和《怪物猎人 携带版 3rd》中的新怪，但在每次版本更新时Capcom都会为网络版加入其他版本中没有的独占怪物，除了让单机版玩家眼馋不已的棘龙、响狼和舞雷龙外，网络版还有一个跨越以往狩猎常识的独占怪物——大岩龙。下面就让洛克给大家详细介绍一下这个新怪，让我们来一同感受多人狩猎的独特魅力。

“大岩龙ラヴィエンテ”（国内的网络版玩家将其称为大蛇）是7.0版本中加入的新任务，和其他任务不同，大岩龙任务需要前往气球广场和场地中间的カシラ对话才能加入。加入任务后玩家会看到大讨伐专用的队伍频道聊天。当参加讨伐的人数超过24人时系统会提示可以开始大讨伐，此时气球广场会增加进度牌和支援猫，玩家可以选择24人开始任务还是继续募集队友。由于大岩龙任务战斗时间长，且大岩龙的攻击力高，猫车在所难免。为了能让前线的同伴们放心作战，该任务还加入了支援系统，想要参加支援的玩家只要在气球广场不领取其他玩家开启的任务进入战斗场地即可。由于参加支援的同伴相比前线战斗的玩家奖励会比较少，所以支援通常由几个小队轮流进行，而一些组会有个别装备较差的玩家专门负责支援。



大岩龙任务和普通任务的区别

1. 最少参战人数为24人，最多为32人。可以分成数个小队共同对付一条大岩龙，虽然同屏幕间不会显示其他小队，但会共同累计伤害和共享士气槽。
2. 参战人员猫车后会扣除士气槽，只要士气槽不降至最低就可以无限复活。
3. 讨伐期间可以不限次数的接受任务并再次讨伐。
4. 大岩龙任务一共九场，战斗区域分为山顶、海边、边缘地带三个场景，在每个场景中战斗三次。在前八场的战斗中大岩龙累计一定伤害后会逃离，只有最后一场才能将大岩龙杀死。
5. 杀死大岩龙后无法剥取尸体，完成任务后需要接受独立的挖取任务，时限三分钟，期间可以任意剥取。
6. 在中途掉线或有事离队的玩家都可以在大岩龙被杀死后参加挖取任务。
7. 士气槽降至最低或在三小时内还未杀死大岩龙，任务失败。

天之技

从9.0版开始引入的武器熟练度（SR）系统可以说是Capcom对系列做出的一次大胆尝试，当玩家在游戏中的HR等级达到500后可以获得一本奥义书（获得哪种武器的奥义书可自行选择），获得奥义书的武器将多出一项名为SR的数值，SR和HR（猎人等级）一样，通过完成任务后的经验值提升等级，只有将SR等级提升到200才能获得下一本奥义书。

在9.0版中，十一种武器都有天之技和地之技两种形态，只有取得奥义书的武器才能习得“天之技”。地之技就是武器原有的技能，如太刀婆娑斩，双刀的鬼人乱舞等招式，而天之技则是该武器种类的一个全新招式，它会自动替换该武器的地之技。例如装备双刀的天之技后，双刀的地之技鬼人乱舞将无法使用。


▲铳的天之技，当铳身冒出火花时，铳的攻击性能将被大大加强。

全武器天之技效果

武器名	地之技	天之技	天之技效果
片手剑	攻击后回避	跳跃躲避	在攻击后按任意方向＋回避键角色会迅速朝该方向进行小跳回避，躲避距离和太刀的婆娑斩差不多
	回旋斩	跳跃两段斩	在空中进行两连斩击
太刀	婆娑斩	上挑斩	消耗一定量的耐力，在原地发动向上的斩击，斩击过程中角色会有一小段无敌时间
双刀	鬼人乱舞	鬼人乱舞・改	即使耐力耗光也能继续发动攻击，配合跳斩能形成无限连击
大剑	蓄力斩	弹反攻击	进入防御状态，在防御状态中如果受到攻击会立马对敌人进行反击
锤子	蓄力攻击（转转乐）	左右连打	在连打过程中只要不停按普通攻击键就能持续攻击
铳	龙击炮	属性攻击	使用后铳身冒出火焰，在一定时间内100%发生会心一击，且火焰会无视敌人的防御力形成追击，效果消失后斩味下降至最低
轻弩	填充弹药	快速装填	消耗一定量的耐力在瞬间装填弹药，不过装填的弹药数只能达到最大装弹数的一半
重弩	左右回避	踏步回避	和《怪物猎人 携带版 3rd》中的轻弩相似，在攻击后可以左右踏步回避攻击
长枪	突进	高空突刺	朝高空突刺，能打到水龙、角龙等个头较大的怪物弱点
弓	近接攻击	升天击	使用弓在近距离发动强有力的近身攻击
狩猎笛	三连刺	捞击	和《怪物猎人 携带版 3rd》中狩猎笛加入的新动作类似，可以攻击到身后的敌人

HC怪物

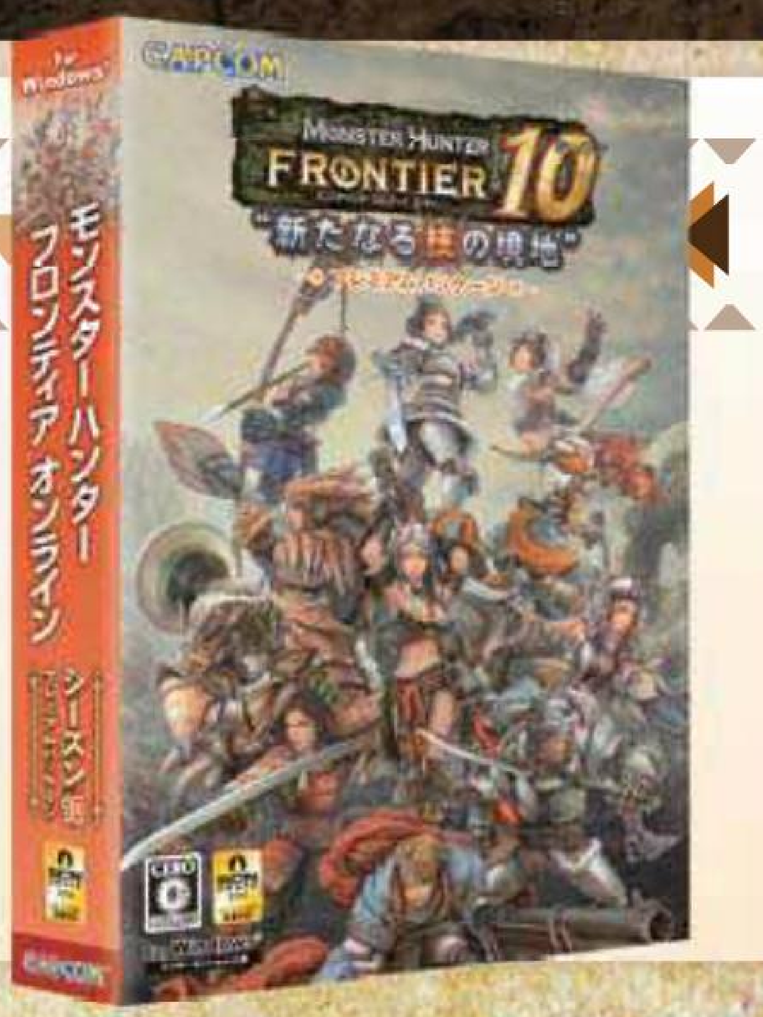
HC怪物可以说是自公测以来做的最大的一次改变，HC怪物在外型上和普通种怪物完全一致，但其攻击方式和普通种相比却有80%的不同，和普通种怪物相比，HC怪物的攻击方式更为凶猛，比如HC的炎王龙在使用粉尘炎爆的过程中并不会和普通种那样待在原地不动，而会一边使用炎爆一边进行跳跃，跳跃所及地点都会产生爆炸，让猎人防不胜防。





新技的境界

在2010年12月下旬，Capcom放出本作10.0版本的更新情报，这部名为新技的境界（新たなる技の境地）的新资料片更新内容极为丰富，不仅对当前的十一种武器都增加了全新动作，还加入不少新怪的变异种。该资料片将于2011年1月26日推出，有兴趣的玩家不要错过。



合刊钜献 迷你特企

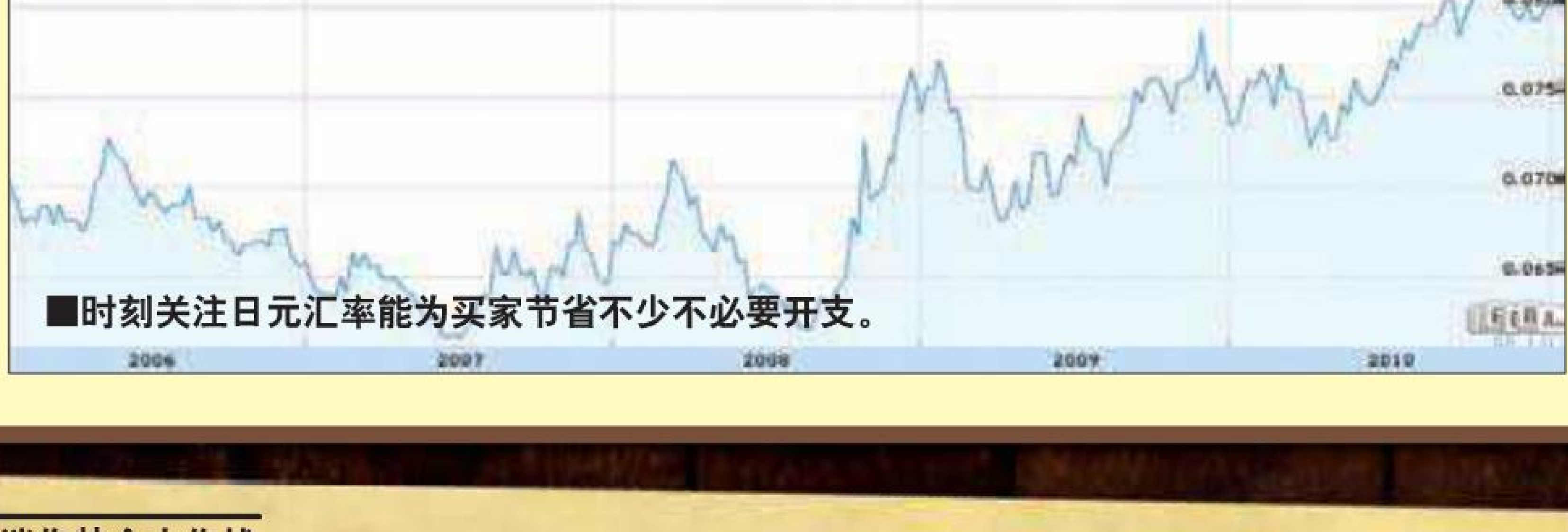


日站宅物购买指南

试问过春节什么最令玩家们兴奋？令人食欲大振的山珍海味？显然不是。热闹华丽的烟花炮竹？当然也不是。畅玩游戏不用担心被家长数落为何不学习？比较接近，但也不是正确答案。看到这里很多人想必已经猜出来了，没错，最令我们玩家感到兴奋的就是——红包！鼓鼓的、塞满了粉色毛主席头的红包！虽然红包的含金量视家庭情况和当地风俗习惯或多或少，不过大多数情况下都是足够我们买1～2张正版游戏光碟，好的情况更可能入手主机、模型、成套漫画等奢侈物。特别是对没有经济来源的学生一族而言，一年一次的红包简直堪称是神的恩赐一般，大家积攒了一年的欲望终于能在此刻化为实打实的物品，可谓是捧在手中喜在心头。

通常来说，我们购买宅物的途径无非是网购和实体店铺购买两种形式。实体店铺价格往往会比网店稍贵一些，不过优势在于能当面验货后再决定是否要买，安全系数较高。网购的优势体现在价格低、品种全两大方面，缺点是从付款到收货之间往往需要2～3天的等待时间（视店家是否有现货以及快递公司的服务品质，该时间可能还会被延长）。而且由于不是当面挑货，所以拿到手里的商品也存在一定的损伤可能。一言以蔽之，网购是个拼人品的活儿，不要一味地追求价格低廉，选择诚信度高的卖家才是关键。

话说回来，日本的宅物多如繁星，只靠上述两种方法就想完全搞定自己的欲望显然是不可能的，于是就需要用到本期小特企的核心内容——如何在日站上购买宅物了。俗话说的好，自力更生丰衣足食，靠天、靠地、还不如靠自己，如果能掌握在日站购物的流程，就会为你的宅人道路打通不少障碍。


■时刻关注日元汇率能为买家节省不少不必要开支。

让我们先来看看要在日站购物需要哪些先决条件：

①懂得一门外语，日语最佳，英语其次。毕竟是要在日本网购站上购物，虽然不要求大家必须达到日语2级水平，但至少要看懂一些很基础的说明。好在日语中有很多汉字的意思和中文是基本相同的，连猜带蒙也能看懂一些。一般大家想要购买的商品无非是书籍、杂志、音乐CD&DVD、游戏、玩具这几大类，它们分别对应的日文为本、杂志、ミュージック、ゲーム、ホビー（不同网站的商品分类可能存在着差异）。其次，在使用网站的搜索引擎查找商品时，要正确输入商品的日文原名。比如你要找《最终幻想XIII》的OST，你就需要输入“ファイナルファンタジーXIII”。如果不知道日文原名怎么写，最简单的方法就是在google中输入“中文名 wiki”，通常来说中文wiki解释中都会有标准日文原名的写法。此外，诸如像AMAZON、HMV等网站也提供英文界面，实在搞不定日语的朋友就请自行将鼠标移至网页右上角的“ENGLISH”字样上吧。

②信用卡。国内最常见的信用卡是中美币种的VISA和中日币种的JCB。正规的信用卡都可用于日站的购物消费，但从省钱角度来考量，中日币种的JCB显然要略胜一筹。因为假如你持有的是一张中美币种的信用卡，那么在日站进行刷卡消费后，这笔款项需要先按照日美汇率兑换成美金，再按照中美汇率兑换成人民币，这其中势必要多掏一些钞票，而中日币种的信用卡则是按照消费当天中日汇率来计算的。

购物网站推荐

日本亚马逊 www.amazon.co.jp

亚马逊是互联网上最早开始经营电子商务的公司，也是网购平台上的行业霸主。日本亚马逊能够邮寄到海外的商品只有书籍、杂志和音像制品这几类。首先你需要在亚马逊注册一个ID，然后搜索你想要购买的商品，如果在该商品价格下方显示的是"在庫あり"，就证明可以即刻购买，如果显示的是"出品者からお求めいただけます"或者"通常？周间以内に发送します"就都是需要等待一段时间（这个时间可能会很长）才能发货的，是否还要下单就得买家自己定夺了。确定要购买后点击网页右侧有购物车图案的按钮"ショッピングカートに入れる"就算是将它放入购物车中了，如果你还想同时购买其他商品，可以按照上述步骤重复操作，没有的话就可以结款了。

总费用方面，日本亚马逊在将货品发送到海外时，每件商品会收取300日元的手续费，举例来说，你购买了2本书总计5000日元，运费需要1900日元，手续费需要300×2=600日元，那么你就一共需要支付7500日元的费用。运费是要等到出货时才能确定下来的，所以完成购买后并不会立刻从信用卡中扣款，而是要等到亚马逊发货时买家才会收到扣款通知。

在购物车页面中，买家可以再一次确认自己购买的商品和数量，想要取消的话可以点击"削除"按钮，确认无误后点击页面右侧的"レジに進む"按钮，跳转到输入地址的页面。地址建议用英文填写，"氏名"就是自己名字的拼音，"住所1"可以写所在的区和街道，"住所2"写所住的楼层门牌号，"市"就是你所在的城市，"都道府县（国内）、州、地方など（国外）"填写所在的省，"郵便番号"就是邮编，"国"选择China，"电话番号"添上自己的电话（这条最为重要，一定要填写正确并确保能够打通）。核对填写无误后点击"このお届け先に送る"进入支付页面。

在支付页面的"カード番号"填入所使用信用卡的卡号；"カード名义人（半角ローマ字）"为该卡持卡人的名字，按照信用卡正面的名字拼音来填写即可；"有效期限"同样可以在信用卡正面找到；点击"クレジットカードの种类を选择"选择信用卡的种类，一切填写完毕后点击右侧的"次に進む"就算完成整个购买过程了。（P.S.，其他几个日本网购站的购物流程都与亚马逊基本相同，所以后面就不会重复说明了。）

亚马逊完成发货后，在你注册ID所填写的信箱中还会收到一封亚马逊发来的Email，信中会有这批商品的快递单号。日本亚马逊的快递合作伙伴是Fedex联邦快递，Fedex的效率还是值得肯定的，但绝大多数情况下他们都会为这批货物进行报关，因此买家可能需要承担几十到几百人民币不等的关税（视你购买的商品价值而定）。并且最近一段时间，光盘寄到中国后需要购买者提供进口许可证，显然这玩意不是每个人都有能力搞到的，也就是说你买了也是白买，所以小编建议暂时还是别考虑从日本亚马逊购买塑料片了……

总结来说，日本亚马逊的优势在于货品齐全，很多其他网站上找不到的书和音像制品都可以在亚马逊上看到踪迹，而且往往会有不小的折扣，有些折扣甚至能抵消掉运费。但是手续费昂贵，运费同样不便宜，且容易被扣关税，相当考验买家人品。

HMV www.hmv.co.jp

HMV是一间来自英国的连锁唱片销售店，但在日本HMV网站上，我们不但可以购买CD和DVD等音像制品，还可购买书籍、游戏，乃至服装和日常杂货。因此当你打算购买一些冷门的游戏时，HMV的确是个相当不错的选择。如果是用VISA在HMV下单成功后，买家会即刻收到一条扣款200日元的通知，这是HMV为了确认你的信用卡可用而采取的试卡手段，只是将这200日元冻结，并不是真正扣除，买家大可放心。

HMV的折扣并不算高，但它采用的是EMS的送货方式，价格上自然是比Fedex要便宜一些。最关键的是，EMS极少会被抽税，至少小编在过去很长一段时间内从HMV购物都未曾出现交关税的情况，也从未出现过光碟制品不能寄入国内的案例，这点对于广大玩家们来说还是很有优势的。有个需要注意的问题是，在HMV买书付款时它所给出的运费只是理论费用，大多数情况下扣款时的运费都会比理论运费高出1000～2000日元（主要是因为书籍很重），买家请做好心理准备，免得出帐单时被吓吐血……

BK1 www.bk1.jp

BK1是所有书虫们购书的天堂，因为BK1是支持购买者自由选择运输方式的。你既可以选择EMS、Fedex这种价格昂贵但效率高的高端国际快递，也可以选用航空便、SAL甚至是最便宜的船便。在商品数量众多的前提下，这几种运输方式间的价格差多达数千日元，喜欢精打细算的书虫们自然是要在其中认真考虑一番了。首先要强调的一点是，如果选择航空便、SAL和船便的话，是无法追踪货物走向的，也就是说存在一定可能性会丢失掉，并且BK1不会负责赔偿。特别是最便宜的船便，货物通常会在船舱中积压1～2个月后才能抵达中国，这中途会发生什么意外真的很难预料。航空便和SAL相对要安全许多，两者所需的时间也差不多，SAL最快会在5天内送达到中国，航空便一般是1周左右，丢包的可能性也很低，推荐大家使用。

AMIAMI www.amiami.jp/shop/?set=english

日本最大规模的模型网购站AMIAMI在2010年开设了面向海外模型爱好者的通贩页面。页面框架与日文主站基本相同，但全部换成了英文说明。AMIAMI的大多数模型都有20%（甚至更多）的折扣，即便是加上国际运费也不会比直接在国内模型店购买贵出多少。而且定期还有超便宜的特价商品，简直跟不要钱一样orz。注册AMIAMI用户时一定要填写真实可用的邮箱地址，这将直接关乎到今后你购买商品时是否能顺利。AMIAMI大多数商品在发售半年前就会开始接受预订，此时下单后会自动发邮件到你的信箱确认，之后就是漫长的等待。当商品正式发售后，AMIAMI会再往你的信箱中发出正式单号让你去支付，支付完了第二天就可以发货了。

CLUB JAPAN www.clubjapan.jp

CLUB JAPAN的宣传口号是为居住在海外的日本人提供生活上的援助，当然全站所有商品都是可以发往海外的。同亚马逊一样，CLUB JAPAN对于买家下单的商品也会收取手续费，书籍杂志类的手续费是270日元／册，CD和DVD的手续费是200日元／件，总运费采用的是基础料金＋手续费的计算方式，举例来说，你在CLUB JAPAN购买了2本书和1张DVD，并选用EMS的话，所需要支付的运输费用为基础料金1500日元＋书籍手续费270日元×2+DVD手续费200日元=2240日元，和商品重量没有关系，所以自然是买得越多越划算啦。此外CLUB JAPAN还提供了航空便、SAL和船便3种送货方式，相信自己人品好到绝对不会丢包的买家可以使用。

中国购买王 www.kobaioh.com

最后要介绍的这家名为"中国购买王"的网购站并不算是日本网站，它是由国际快递公司"中国流通王"运营的专门面向想要购买日货的中国人开设的代购性质网站，有中文和日语两种网页界面可供选择。由于本家就是做物流出身的，在中国购买王购买书籍和音像制品的费用低得惊人，每公斤只要500日元！并且支持信用卡和支付宝两种付款方式，方便学生一族使用。因为有全中文说明，在此就不多做说明了。

合刊钜献 迷你特企

文 脆薯条 美编 木仙

2010年中令我印象深刻的各种狗尾续貂之作

2010年是日厂衰退最厉害的一年，毋庸置疑这一年中给我们带来的惊喜太少。相反，欧美厂商的各种给力游戏层出不穷，群众的眼睛是雪亮的，日系厂商在技术落后的情况下把自家招牌大作改得面目全非，甚是令人心痛，下面就来谈谈我心中有多少曾经的名作在这一年里毁于一旦吧……

异世纪传说R

平台	PS3	发售日期	2010年8月19日
厂商	NBGI	毁容度	★★★★☆

五年前曾经有这么一款游戏打动了我，它并不是“《机战》系列”的正统作品，而是类似于《机动战士高达 一年战争》的动作游戏。Another Century's Episode的缩写即为“A.C.E”，别名《皇牌机师》。正因为有动画中的各种人气机体的加入，这个游戏给我留下了非常深刻的印象。对于血气方刚、充满了“热血萝卜精神”的我来说简直就是量身定做的游戏。五年后的我终于在次世代的舞台上与这个系列再度邂逅，但它已经改变了太多太多……

自从“《传说》系列”量产化以来，我对NBGI一直保持着“不敢苟同”的态度，相比PS2时代的前三作来说，本作的系统改变太大，标志性的冲刺完全被废除，系列特色尽失！武器系统中的气力槽更是让人无语，这种设定完全不符合逻辑。游戏中还有诸多小问题严重影响战斗时的流畅度，格斗的动作太迟钝、判定古怪也令人时常头大。所有武器都没有弹药限制，机体改造完毕后没有追加，机体之间的平衡性也太差，如果有玩过前三作的话，都会觉得系统退步得非常厉害。另外游戏中赶工的痕迹过于明显。首先机体渲染的力度不够，金属感薄弱，整体的画面完完全全就是PS2时代的加强版。战斗中也不知道放个高度计，全部11条剧情中有一大半是共通的，相比《ACE3》的35个关卡差太多，而且关卡的重复性太高。另外游戏还舍弃了系列秉承的“熟练度(秘密任务)”这一传统，战斗时的乐趣又下降不少。我作为一个“《异世纪传说》系列”的真饭，对本作实在是“食之无味、弃之可惜”。正所谓“爱之深、责之切”，本作首周22万的销量着实和游戏的素质形成了鲜明的反比，不过套用一句经典的名言：“不买你咋知道是个雷？”第二周的销量暴死直接说明问题。

一句话评价 画面烂、操作烂，可玩度太低，NBGI继续骗系列之一。



■在宇宙战中没了高度计简直要人命……

前线任务 进化

平台	PS3、X360	厂商	Square Enix
发售日期	2010年9月16日		
毁容度	★★★★★		



《前线任务 进化》可以说完全背离了该系列，SE为了迎合西方人的胃口，把自家招牌大作改得面目全非，居然把S·RPG改成了TPS，况且既然已有“《装甲核心》系列”在前，何必再去滥竽充数出个TPS版《前线任务》？着实让人费解。另外将心比心，如此没有诚意的作品更无法令人满意。美式快餐式的游戏，注定会让销量惨淡，首周日本仅仅5万多的销量实在令我心寒。想想当年奋战在《前线任务5》中的日日夜夜，废寝忘食地投入感，以及胜利后的那种喜悦感。再来看看这个号称“进化”的《前线任务》，不得不让我对SE产生了一种厌恶感，要知道当初《前线任务5》的欧美销量可是过了100万的。我是从《前线任务3》开始接触这个系列，3、4两作的销量均不让人满意，但该系列在保有其特色的同时另辟蹊径，战场地图、LINK系统的创立、直良

有佑的新人设等等都让这个以策略为主的游戏焕发出了新的光芒，而《前线任务5》两周20万销量的成功更是"一雪前耻"。但我万万没有想到其续作尽然打着"进化"的副标题，所谓TPS的转变实则是个彻头彻尾的"四不像"。

整个游戏就内容丰富度来说简直是一次巨大的缩水。前作的机师养成、竞技场、模拟战、100层生存模式、各种隐藏机体获得方法均让玩家鏖战许久，而如今的《前线任务 进化》连Wanzer数量都少的可怜，算上强化型与BOSS机也才只有25个种类，要知道前作的Wanzer种类可是多达78种啊！而且游戏中的一些强化形只是改了个名称，外观丝毫没有改变，这不叫偷工减料难道还叫添砖加瓦么……此外游戏的音乐同样没有任何代入感，让人昏昏欲睡，毫无战斗欲望，对于战场气氛的营造完全没有到位。相比前作中的几首BGM——Defenders、War of the Titans、Natural Selection、Quicksilver、Lock and Load II、Scars of the War差距甚远。而由于游戏类型的转变，使得系列的精髓灰飞烟灭。最后我还想说一句，本作的年代设定是系列中最远的一作，但Wanzer却退化成了座舱式驾驶，SE你不照照镜子就出来丢人么？

一句话评价 SE西进道路下的又一牺牲者，土田俊朗泪流满面！

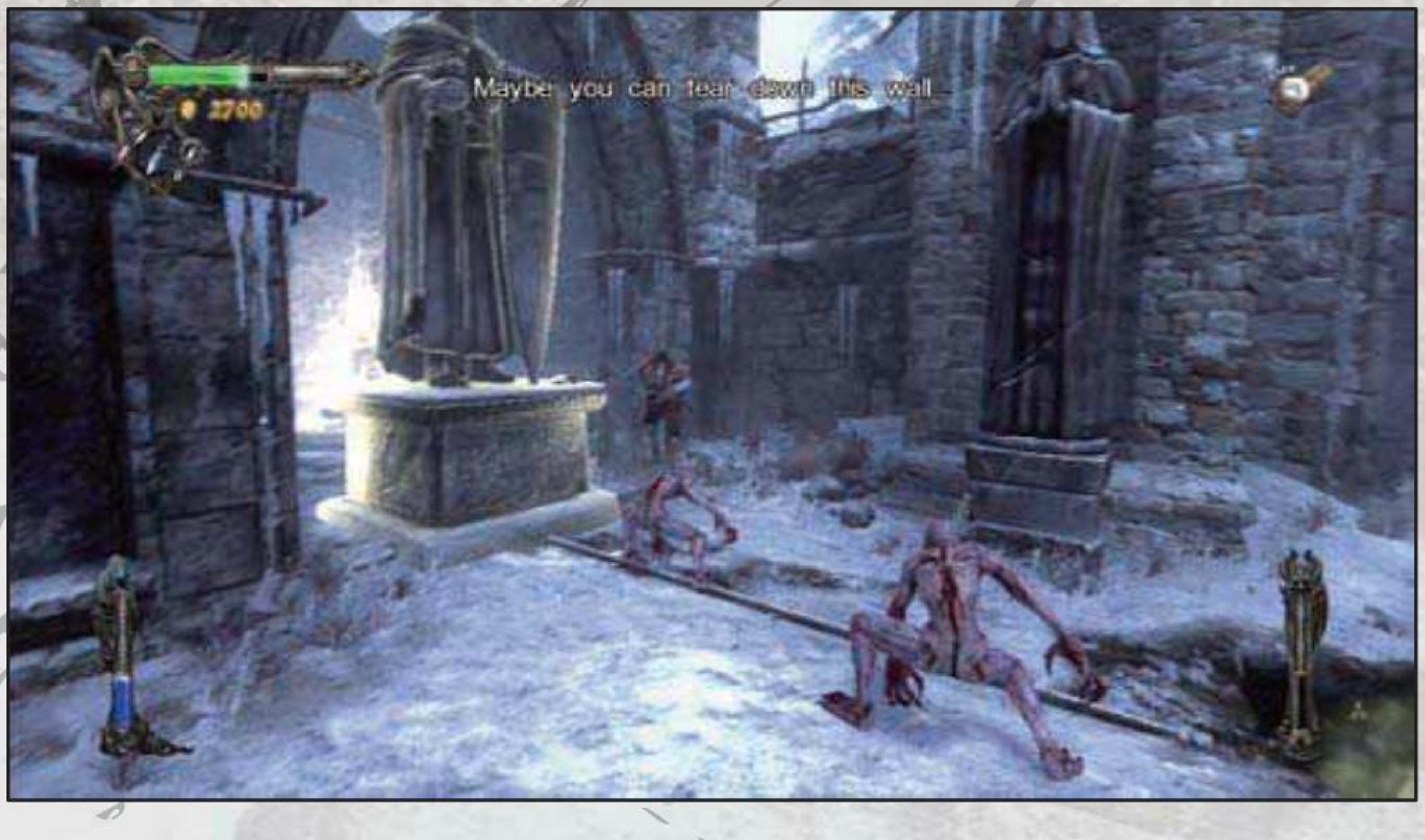


恶魔城 暗影之王

平台	PS3、X360	厂商	Konami
发售日期	2010年10月5日		
毁容度	★★★★★		

此次小岛组负责的《恶魔城 暗影之王》可谓经历了一次从头到脚的"洗心革面"，归根到底，还是与"外包"脱不了干系。其实小岛秀夫的眼光真的非常不错，这次西班牙组的制作实力尽显，虽然游戏在部分小细节之处存在明显的经验不足，但整个游戏的气氛营造以及深邃的场景设计都让我非常满意，而且其气势让人过目不忘。这里不得不"顺便"说一下，同样是"外包"性质的作品，整体素质要高出《前线任务 进化》一大截。

进入次世代后，日厂的技术实力日益衰退，要吸引玩家的眼球，不得不在画面上下功夫，对于动作游戏来说实属重要。《暗影之王》之所以交给西班牙组，注重的就是画面上的表现力。虽然画面这一点是够强力了，但动作游戏的另一大重点——战斗系统上却有着很大的缺憾，游戏中的武器与魔法依然没有能够跳出"借鉴"的范畴，几场BOSS战严格来说就是抄袭。暗影双属性其实就是《无罪的叹息》中的双属性鞭改良强化；副武器的变化相对太少，而且种类少的可怜；打击感生硬，招多但华而不实；普通战斗过于套路化，QTE太多等等，和同样是3D后的《无罪叹息》与《暗之咒印》相比，本作在打击感方面的确太没爽快感，可能欧美ACT在打击感方面的确不如日系ACT那么"精准"，而且也没那么讲究技术含量。



游戏的评价也非常极端化，说它不好吧？打完又觉得心中澎湃，如此用心制作的游戏得一差评岂不惜哉？你得承认这是个不错的游戏，如果它不叫《恶魔城》的话就是个更好的游戏了，因为《恶魔城》在我心中，在中国玩家心中已经形成了一种根深蒂固的观念，几十年积累下来的印象岂是一朝一夕能够改变得了的？经典的《月下夜想曲》整整影响了几代人呢。最后流程中不仅收集要素丰富，而且分支路线很多。不过通关后没有其他可玩的追加要素，缺少BOSS RUSH与音乐鉴赏模式实在是一大遗憾，不过游戏的续作已经敲定，玩家们不妨再等上一等，看看续作的素质如何，看看Konami是否想把这个系列打造成能与《战神》相媲美的一线大作。

一句话评价 老FANS喷，新FANS捧。

波斯王子 遗忘之砂

平台	PS3、X360	发售日期	2010年5月18日
厂商	Ubisoft	毁容度	★★☆☆☆

Ubisoft的招牌大作自然也没逃过魔掌，回想当年《波斯王子 时之砂》刚发售时，可谓开辟了动作游戏的一种全新领域，其独特的飞檐走壁，时间倒流等等都让人觉得创意十足。而正是因为开了个好头，第二作《波斯王子 武者之心》大幅强化了战斗系统，快节奏、更血腥，让众多玩家俯首称臣。就在那时，《波斯王子》这个系列已经被广大玩家所熟知，第三作《波斯王子 王者无双》更把该系列推向了巅峰，出色的速杀系统、另一种鞭子战斗方式与全新的解谜要素，毋庸置疑，这个系列在PS2时代给我们留下了深刻的印象，而三部曲的终结更让玩家们牢牢记住了Ubisoft。

但是，不要以为只有日厂才会骗钱，游戏公司赚钱的理念、方针、甚至手段都会随着时间的推移而慢慢改变。炒冷饭、卖合集、出渣续作就是最好的例子。《波斯王子 遗忘之砂》虽然延续了PS2三部曲的风格，但游戏最重要的战斗系统却"意外"地退化到了好几年前，毫无特色、平庸无奇，或者说是故意赶工也说不定。总之，整个游戏就被这个"老头打太极拳"式的战斗系统给毁了，而且游戏通关后没有其他可玩要素，简简单单的一个美式快餐游戏。另外先前Ubisoft也放出了PS2版三部曲的HD合集，我只想说"司马昭之心路人皆知。"

一句话评价 除了战斗，一切都是原汁原味的。



以上几个游戏都是我在PS2时代就比较喜欢的，对于一个自己喜欢的游戏来说，那必定是希望续作越来越好的。但当你发现原来自己喜欢的游戏续作经过三番五次地重塑后竟然成了一个制作粗略的骗钱游戏后，你不禁就会对厂商产生厌恶感。久而久之，当你看见×××系列又要出续作了的消息后，一阵难以形容的反胃感就涌上心头。另外这种情况在诸多美少女游戏中极为普遍，例如某社的《秋之回忆》……最后的最后，让我们猜一下一个系列游戏到底能出到几代，例如把《最终幻想》作为例子，有人希望看见《最终幻想XXX》么？或许在我有生之年是看不见了，但结果是可以肯定的，要真有的话，那必定是个雷。

文 星夜　美编 木仙

创新游戏系统：寻找真正的鼻祖

每年都会有一些勇于探索的游戏进行一些前无古人的创新尝试，提出新的游戏系统或机制，可以是一种人们从未见过的游戏玩法，又或者是引入从未有过的物理系统。有一些重要的游戏机制在业界几十年的发展中不断成熟，成为很多游戏不可或缺的一部分。那么你知道这些游戏系统真正的鼻祖吗？比如游戏中的物理系统、主视角的游戏方式？喜欢游戏文化的朋友可能会有所了解，不过你所知道的“鼻祖”不一定是真正的鼻祖，因为在它们之前，可能还有不是那么有名的、真正的鼻祖。

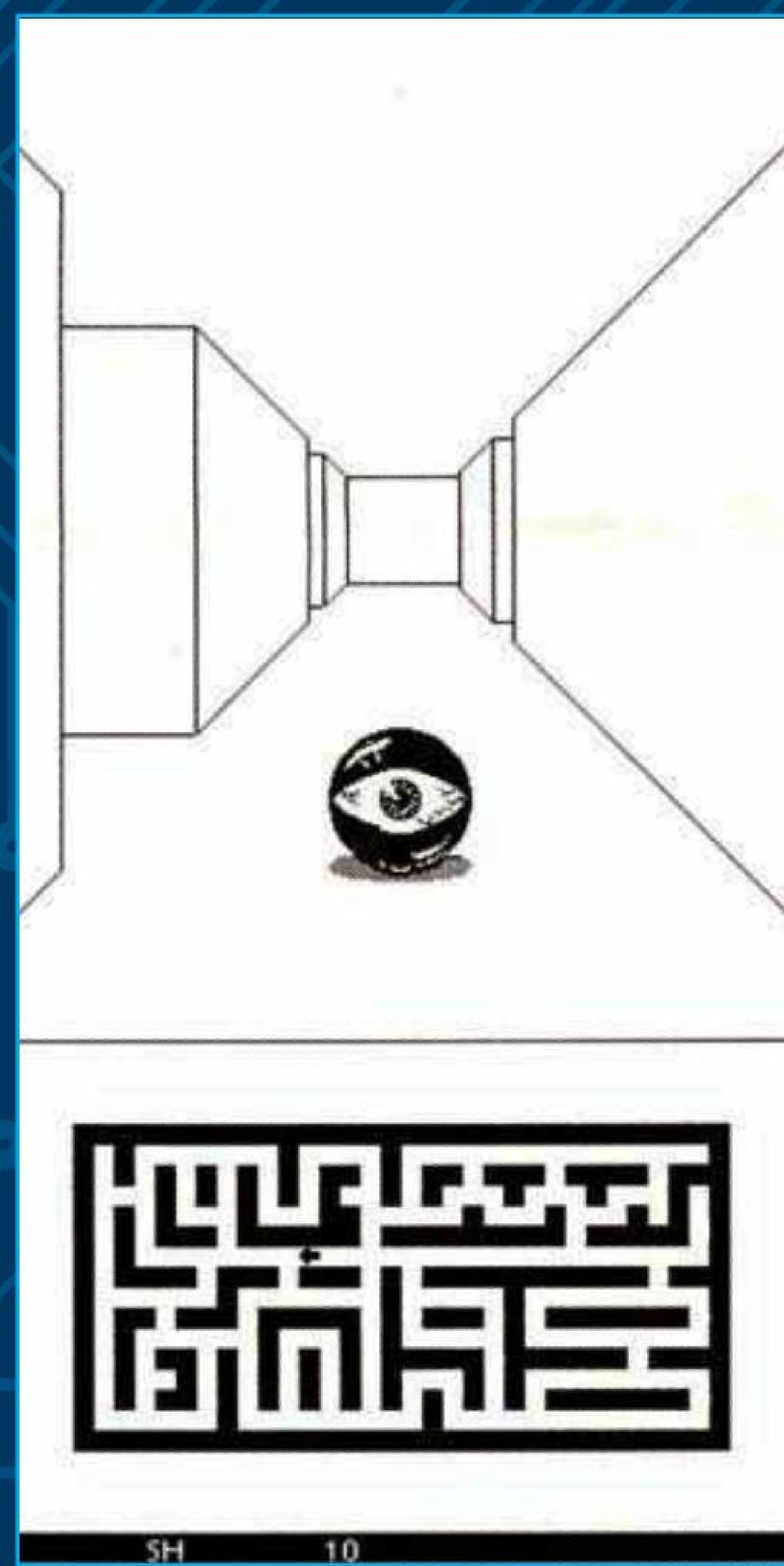
物理系统鼻祖 | Spacewar 诞生于：1961年

E3 2003，Valve 公司公布的《半条命 2》以其惊人的物理效果成为业界话题，“物理引擎”从此成为一个广为人知的新名词。其实自从游戏诞生以来几乎就已经有了物理引擎，只不过在以往我们并未注意到它的存在。无论是《超级马里奥兄弟》中的惯性与助跑跳跃，还是《打砖块》中球的反弹角度，都是物理系统的功劳。而真正的游戏物理鼻祖也是视频游戏的鼻祖——诞生于 1961 年的《Spacewar》！



在 1961 年，麻省理工学院“技术模型铁道俱乐部”的一群学生在价值 12 万美元的大型计算机 PDP-1（其体型比汽车还大）上开发了历史上的第一款视频游戏《Spacewar》。在这款游戏中，玩家各操纵一艘飞船互相射击。飞船配备了喷射火箭，在惯性与火箭助推下，飞船的速度会越来越快，快到难以控制。铁道俱乐部成员 Dan Edwards 还在地图中央放了一颗能产生地心引力的星球，玩家可以利用引力改变飞船的飞行路线。这款游戏长期占据了 PDP-1 实验室，然后传遍美国各地的大学，后来启迪了游戏产业之父诺兰·布什内尔开发出同名街机游戏，开创了游戏产业。

FPS 与网战的鼻祖 Maze 诞生于：1973年



网战在家用机上的流行也就是近几年的事儿，在 PC 上就要更早一些。网战与 FPS 总是形影不离，由《毁灭战士》带来的第一场 FPS 风暴就顺带引起了网战热。不过《毁灭战士》既不是 FPS 的鼻祖，也不是网战的鼻祖，真正的鼻祖比它早了 20 年。

早在 1973 年，NASA 的程序员 Steve Colley 和 Howard Palmer 在 Imlac PDS-1 大型计算机上制作了一款叫做《Maze》的游戏，PDS-1 是历史上第一台使用图形用户界面的计算机，也是当时最先进的计算机，不过也就是能画出一些复杂点的线条而已。两位开发者用线条组成了 3D 模型的框架，做出了具有空间感的 3D 迷宫。原本它只是个主视点的探索型游戏，玩家的目标就是走出迷宫。后来有人把它接上 NASA 的局域网，使其变成了多人游戏，两个玩家分别以一颗眼球表示，游戏的目的变成了干掉对方，历史上第一款 FPS 兼网战游戏就此诞生！

隐藏要素的鼻祖 | Lunar Lander 诞生于：1973年

如今几乎所有游戏里都或多或少地有一些隐藏要素，那么最早出现隐藏要素的游戏是什么呢？业界最常见的说法是 1979 年诞生在雅达利 2600 主机上的《Adventure》。程序员 Warren Robinett 把自己的名字偷偷藏在游戏中的某个隐藏地区，因为当时雅达利公司不允许开发者在游戏中署名，生怕其开发人员被竞争对手挖走。其实更早的隐藏要素出现在此 6 年前，《Lunar Lander》是一款控制月球表面上太空船前进的游戏，创作者 Brad Reid-Selth 在游戏中藏了一家麦当劳快餐店（用简单的线条组成），玩家只有在特定位置降落才会看到。



视差卷轴画面的鼻祖 | Moon Patrol 诞生于：1982年

在 FC 时代，“卷轴画面”是最常见的图形技术，就像今天的 3D 技术一样重要。所谓的“卷轴画面”是指整个关卡就像一幅巨大的画布，在屏幕上显示的只是这块画布的一小部分，通过横向或纵向移动实现关卡的不断推进。《超级马里奥兄弟》、《魂斗罗》等游戏中，当玩家按方向键前进时，有时候并不是人物从左向右移，而是背景卷轴不断向左移动。不过早期多数游戏的背景卷轴只有一层，这样背景就缺乏动感与空间感，而在 1982 年诞生的《Moon Patrol》首次出现了多层背景卷轴，实现了被称为“视差卷轴画面”的精彩效果。

游戏中相当于有 3 层背景，最深处的是不变的漆黑的宇宙，第二层是暗色调的远景，再前面的是明亮的近景，近景卷轴的移动速度比远景快，就像坐在火车上看窗外时，距离越远的景物移动越慢。这种由多层背景形成的视差卷轴画面效果大大增强了场景的纵深感与精美程度，在上世纪八九十年代的街机中被广泛应用。这也成为当时家用机与街机游戏画面的重要区别，因为 8 位机的内存太小，难以装下两三层的背景卷轴，所以能实现视差卷轴的 FC 游戏十分罕见，而街机就可以利用大容量内存优势做出精美的多层背景，实现精彩的视差卷轴效果。



2010 游戏大盘点

遇到整数的年份我们总是不自觉的将之算作一个节点，2010 年是“新十年”的开始，在这一年里，我们曾回望身后走过的道路，也许并不曲折，但是一定漫长，而脚下的路则是我们更专注的，这一年我们经历了更加成熟的家用机 3D 游戏，经历了索尼的新体感 PlayStation Move，经历了微软的 Kinect 为我们带来的开创性的全新控制方式，更是经历了 3DS 裸眼 3D 的强势冲击，游戏界的这些新动向让人欢欣鼓舞。

你也见证了将《使命召唤 现代战争 2》推向业界巅峰的 Infinity Ward 与东家闹崩，“《光环》系列”的缔造者与微软合作协议到期后加盟 Activision Blizzard，两款顶级主视角射击作品的未来何去何从？

你还见证了“战神”三部曲的终结；见证了六年磨一剑的模拟真实驾驶游戏终在年末驶来；见证了历史上最棒的电视游戏与互动电影相互融合后的艺术品；回到过去，见证了致远星的陨落；见证了马里奥大叔的第二次银河浪漫之旅；见证了口袋中的小精灵们和你再次筑起的友情；见证了猎人们的再一次出征；见证了大首领创建世外天堂的心路历程……

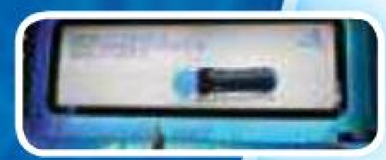
这是丰满的一年。有经典的延续，有原创的精彩。有童年的回忆，有未来的向往。这其中有甜也有苦，下面就让我们带您一起回顾一下 2010 年的路。作为一名玩家，回首这一年的收获，个中滋味还要自己细细品出。

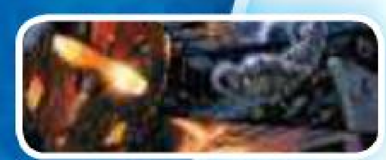
■策划：雷电 ■文字：UCG 全体编辑 ■美编：一刀 ■插画：八望龙崎

2010 游戏大盘点

十大新闻







3DS开启裸眼3D时代

2010 年 3 月 23 日，一则突如其来的新闻震惊了业界——在毫无征兆的情况下，任天堂突然公布了 NDS 的后续机种——3DS！一个如此重量级的新闻在这样一个普普通通的日子里公开，让玩家与资本市场上的投资者们都措手不及，当日任天堂的股票受到热烈追捧，股价涨幅超过 10%。两年来股价一直处于下降通道的任天堂再一次扬眉吐气。



在 3DS 公布前，人们对 NDS 的后续机种有诸多猜测，比如机能媲美 PS3、内置动作感应功能等等，却从未有人猜到“裸眼 3D”这种偏门技术。甚至，在此之前可能大多数玩家都不知道裸眼 3D 技术已经在掌上设备中应用，成本与成像效果都达到了可以大范围普及的程度。让人猜不透的主机才能给人以惊喜，才能让人产生“想买一台试试”的好奇心，NDS 与 Wii 之所以成功，就是因为它们脱离了常识。在任天堂的揭幕时刻到来之前，没人能猜到它们的奥妙。游戏产业需要的就是这种拓荒精神，需要不断创造前所未有的游戏体验。不断创新才能不断发现任天堂所追求的蓝海。

薄版X360登场



2010 年 6 月 14 日，微软游戏业务的掌门人 Don Mattrick 站在 E3 展前发布会演讲台上，他说要向大家介绍一部新机子。然而出现在台前的却是一部普通的 X360，Mattrick 笑了笑，他把旧 X360 的壳子取开——装在里面的是一部黑色油亮的新款 X360。

经过前两年的拍肩秀，我们都知道 Mattrick 善于在不知不觉中营造戏剧性效果。如果不是用这种方式为薄版 X360 揭幕，我们可能完全看不出来它的体积究竟有没有缩小。继薄版 PS3 之后，新版 X360 再次刷新了“瘦身程度最小”的新纪录。这也说明 5 年前诞生的原版 X360 是多么的紧凑精密。尽管只是一次小改款，新版 X360 大大消除了人们对三红的忧虑，为 2010 下半年 X360 出色的销量表现创造了基础，带 4GB 存储空间的新款 Arcade 版 X360 无疑是当前性价比最高的家用机。

IW叛乱事件

2011 年最具戏剧性的事件当属《使命召唤》系列”开发商 Infinity Ward 的叛乱。这起贯穿全年的事件充满阴谋与悬疑，完全可以成为一部精彩的商界题材电影剧本。年初 IW 两位高层 Vince Zampella 与 Jason West 被解聘的消息传出时，玩家几乎全部站在《COD》开发者的一方，将 Bobby Kotick 为首的 Activision 管理层视为充满铜臭味的邪恶商人。其中点缀着“大批神秘黑衣人将 IW 办公楼团团围住”、“员工遭到密室审讯”等精彩细节。更令人相信 AB 因“拒付奖金”干脆将几位核心人物辞退的说法。不久 Vince 与 Jason 的 Respawn 工作室开张，大批 IW 核心人员加盟，而幕后支持者 EA 也随之浮出水面。这时，由 EA 策划、鼓动 IW 叛乱的阴谋论开始浮现。在动机上，曾公开放话不在 FPS 市场上打败 AB 决不罢休的 EA 确实有暗中拉拢 IW 的充分理由。AB 举证的“用私人飞机将 Vince 与 Jason 接到 EA CEO 家中密谈”、“伙同前 AB 律师钻合同漏洞”、“暗中克扣 AB 发给 IW 员工的奖金以激发员工不满情绪”等细节都有理有据。



不管真相如何，令人无奈的是因为这起官司，IW 与 Respawn 的游戏都无法开工。热爱原 IW 的玩家们，只有在这番利益恶斗留下的一地鸡毛中叹息。

Bungie加盟AB

BUNGIE

因为 Infinity Ward 的叛乱，Activision Blizzard 股价大跌，可能是为了挽回大家的信心，巩固自己在 FPS 市场的地位，AB 在短短几个月内敲定了一笔轰动业界的代理合同——《光环》开发商打造的一个跨时十年的游戏系列将由 AB 独家代理发行！

AB 与 Bungie 的合作谈判持续了 9 个月，直到 IW 叛乱事件爆发的一个月后才签订初步协议，可见 IW 事件成为谈判的一个推进因素。如果不是这起事件，AB 不一定能接受 Bungie 提出的苛刻条件，比如作品知识产权完全归 Bungie 所有，Bungie 拥有该系列的完全创作自由与掌控权。未来游戏的销售利润可能大部分归 Bungie 所有，AB 只占小头。分析家相信，这次合作的第一款游戏将于 2011 年发售，销量将达到 1500 万套。索尼是这次事件的间接受益者——今后 PS3 玩家终于可以玩到原微软首席王牌开发团队的作品。

TOP10 2010 铁拳VS街霸

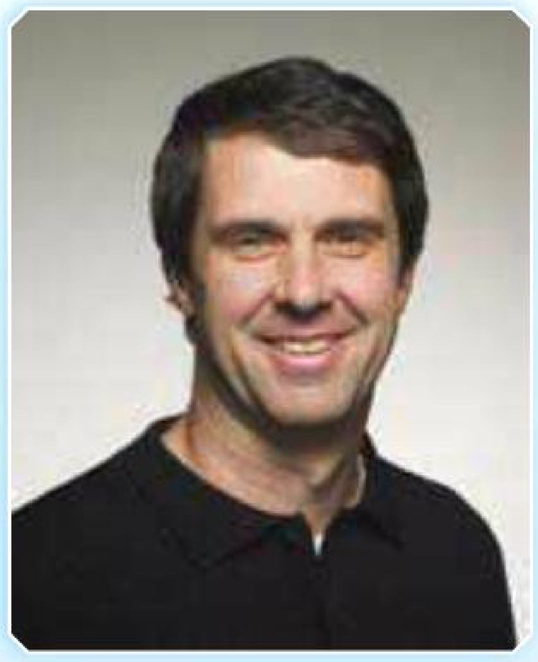


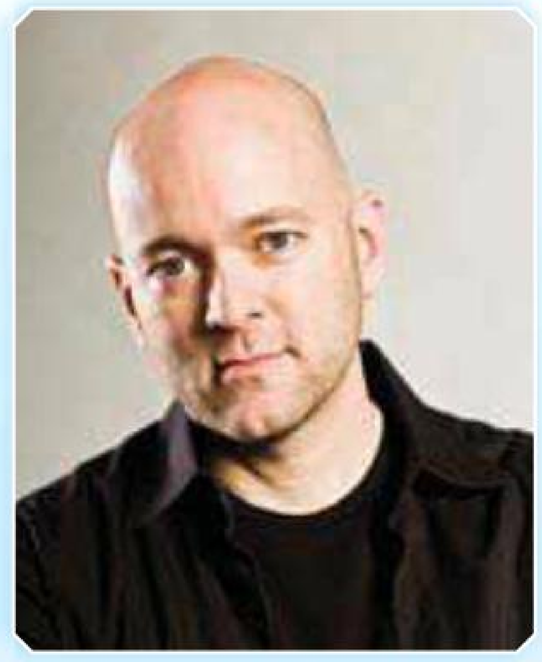
美国影响力最大的 ACG 展会 Comic-Con 在炎炎 7 月之时开展，本来这个围绕美式漫画的展会对亚洲玩家来说没有多大的关注价值，但是在这次的展会中却曝出了应当被载入史册的重要合作计划——史上最具影响力 2D 格斗与 3D 格斗游戏的划时代对决！

Capcom 的《街头霸王对铁拳》和 NBGI 的《铁拳对街头霸王》分别面向 2D 格斗与 3D 格斗爱好者，如果你是对二者兼收并蓄的格斗达人，应该将两款游戏都记入购买清单。竞争对手间的交叉合作在日本游戏业界愈演愈烈，在 2010 年最热衷于此道的当属 Capcom。在这一年，我们还看到了“MHP × MGS”、“莱顿教授 × 逆转裁判”……过去 Capcom 因为各种大作叛逃事件与跨平台事件而被称作“墙头草”，现在风流的 Capcom 开始热衷于向它的竞争对手到处抛媚眼。不知道下一个合作计划是否该轮到《生化危机》了呢？

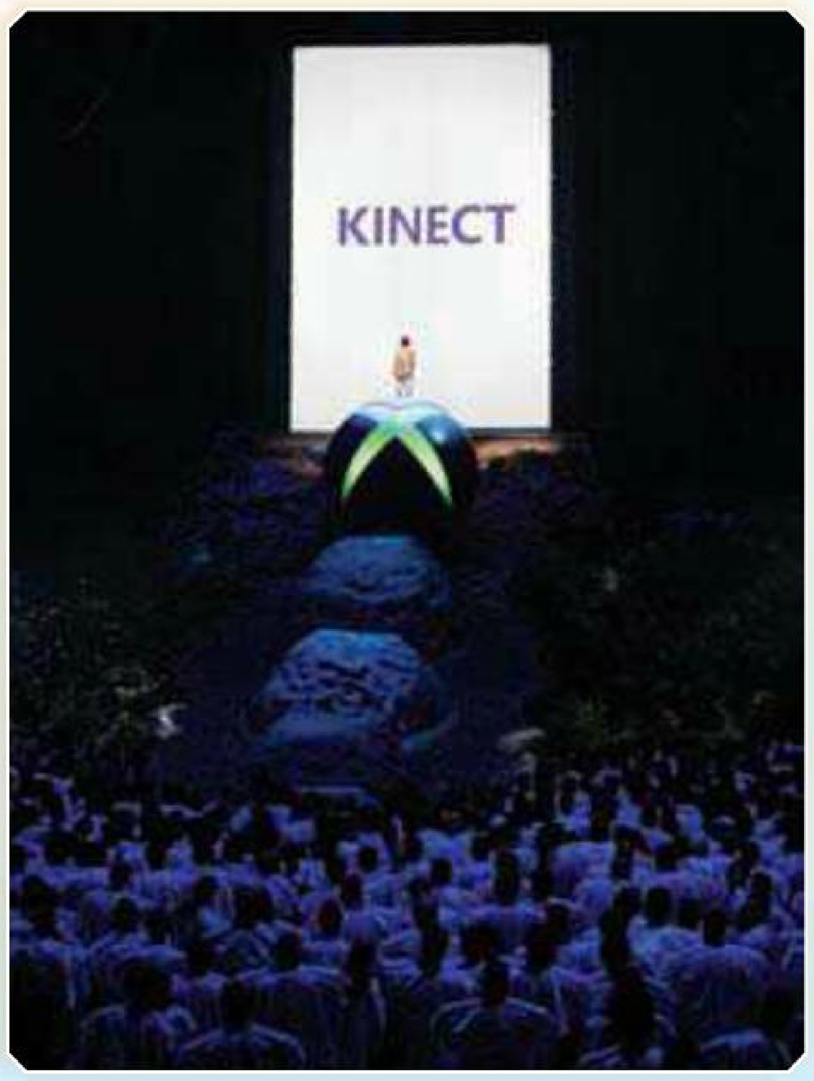
TOP10 2010 微软高层动荡

这两年微软的游戏事业发展得相当顺利，娱乐设备部从连年巨额赤字转为连续盈利，而且盈利水平在不断提高。然而当 X360 从赔本货变成印钞机，娱乐设备部两位最高领导人的处境却每况愈下。微软三大总裁之一的 Robbie Bach、被称为“小盖茨”的 J Allard，他们在微软的地位几乎仅次于盖茨与鲍尔默。外界认为这两位高层的离职与游戏无关，其主要原因是微软在智能手机市场上节节败退，如今是苹果 iOS 与谷歌 Android 双雄争霸，Windows Phone 难有起色，J Allard 主导研发的 Zune 更成为业界的一个大笑话。





TOP10 2010 Kinect迈入娱乐新纪元



在 2009 年，“初生计划”是一个犹如火星科技般的存在。而在 2010 年，这款充满科幻色彩的体感控制器落回地面，以“Kinect”的新名字为玩家带来了一个全身体感的游戏互动新时代。E3 2010 之前两日召开的 Kinect 专场发布会堪称 E3 历史上最特别的舞台秀，整个会场就像某热带丛林里的神秘宗教仪式现场，全球闻名的太阳马戏团献上了一台足以被载入史册的 Kinect 揭幕表演。从这一刻开始，我们知道“Kinect 就是一部新主机”并非宣传噱头，微软为 Kinect 投入的宣传力量甚至比当年的 X360 更强。微软声称，为 Kinect 首发准备的宣传预算超过 5 亿美元，超过 Xbox 与 X360。Kinect 将会像手柄一样，成为 X360 的必备周边。而搭载 Kinect 的 X360 就相当于微软的下一代主机。Kinect 发售 25 天，全球销量就超过了 250 万套。据称这款售价 150 美元的产品，造价仅 56 美元。终于，微软也摆脱了亏本卖硬件的历史。

TOP10 2010 PlayStation Move从容迎战体感时代



2009 年索尼与微软之间爆发的体感战争在 2010 年进入白热化阶段，不过在业界关注度方面，Move 明显落于下风。从 E3 2010 发布会期间不给力的 Move 演示，到秋季上市时 Move 在声势上与 Kinect 相比的巨大差距，创新度不足的 Move 不幸沦为陪衬。从 SCE 跳槽到微软担任荷兰分公司总裁的 Paul Naber 说，索尼只不过用 Move 来挡一挡 Kinect 的风头，并未用心经营。Move 的游戏阵容与宣传投入都远远不及 Kinect，不过销售成绩却也不差，到了年终总结时，玩家听说的数据是 Kinect 卖了 250 万，而 Move 卖了 410 万。在数字上，Move 占了便宜，而事实是 Move 卖了 3 个月，而 Kinect 只卖了 25 天，而且还要考虑那些至少买两根 Move 的玩家……

TOP10 2010 PSP手机/PSP2亮相

索尼的保密工作可能是整个业界最糟糕的，尤其是对于掌机产品。过去 PSP 的每一个新机型在正式公布数月之前就经由各种渠道被泄露，以至于在他们正式公布的那一刻，全世界都无动于衷。在 2010 年，PSP 手机与 PSP2 也遭到习惯性泄密。先是 PSP 手机照片曝光，粗糙的样机图令人大失所望。接着该手机的界面操作视频也在网上流出，到了 2011 年初，它的完整开箱评测视频都传遍了网络，而直到这时也没有人能确定它到底能否玩 PSP 游戏。

相比 PSP 手机，PSP2 的出现有些令人意外，也许是 3DS 的公布加快了索尼推进 PSP2 的步伐。大尺寸触摸屏、背部触控板、滑盖造型、双摄像头、双摇杆……除了“逼近 PS3 的性能”外，PSP2 没有多少令人兴奋之处，我们更期待的是前所未见的技术。





TOP10 2010 《质量效应2》叛逃PS3

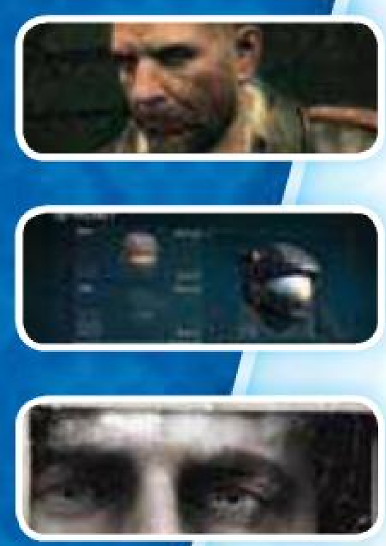
我们看惯了索尼的日本同胞们上演的各种背叛行径，从劈腿天王 Capcom 三番五次的羞辱，到和田洋一与小岛秀夫的拍肩秀，每一次 PS3 独占游戏的跨平台都会引发无数玩家的围观。在 2010 年，索尼终于一血前耻，也制造了一次 X360 独占大作的叛逃事件。

《质量效应》是微软发行的第一方游戏，续作却登陆 PS3，确实是极具讽刺与羞辱意味。《质量效应 2》在 X360 的第三方独占游戏中销量排名第三，仅次于两款《求生之路》，而这三款游戏的发行商碰巧都是 EA。所以在《质量效应 2》叛逃后，再次引起人们对于《求生之路》系列”移植 PS3 的猜测。对于索饭来说，惟一的不足是《质量效应 2》的叛逃没有像微软的两起拍肩秀那样轰动，这只能怪索尼与 EA 选错了时机——如果将此事件的公布场合从科隆游戏展改为 E3，索尼的 E3 展前发布会就不至于那么令人昏昏欲睡了。



2010 游戏大盘点

十大角色



奎托斯

《战神III》、《战神 斯巴达之魂》

或许没有哪个年份比2010更适合叫做“奎托斯年”，在PS3与PSP两大平台上，奎爷的光头闪耀着夺目的光辉，让数百万的战神信徒顶礼膜拜。我们不禁要问，一个面目狰狞、凶神恶煞般的莽夫，何以能征服如此多的玩家？奎托斯显然不具备传统英雄的“高大全”，但他却是英雄与枭雄矛盾的统一体。我们不否认他的傲慢、残暴、视人命如草芥，这也让他付出了惨痛的代价，先后沦为助纣为虐的罪人和奥林匹斯的棋子；同时他又勇猛、坚定、不惧艰险，藐视一切权威，在黑暗的命运面前也绝不低头。过去他是斯巴达军队的统帅，现在他是战士的守护神，不过他真正打动我们的身分却是儿子、兄长、丈夫和父亲。



马斯顿

《荒野大救赎》



没上过什么正规的学校，自幼失去双亲，语从心出的亡命徒，当“失去”肝胆相照的同伴后，决定回到正常人的生活，和心爱的女人结婚生子。身世不会放过有着“过去”的男人，救赎之旅由此展开，在亲情、友情和自己之间的抉择，显露出人性最丑陋也是最阳光明媚的一面。马斯顿不能告诉你什么是对什么是错，他自己也不知道。但他背负着重担，却挺身向前，不曾回头，这是勇气；他燃烧自己的爱，为自己爱的人燃烧自己的生命，这是情。就是这样一个亦正亦邪的男人，却让人忍不住钦佩他、爱上他。马斯顿他让你看到一个时代的缩影，看到自己的影子。

上图并非马斯顿，也不是游戏设定图。这孩子的眼神清澈见底，加上相似的装束和色调，让我不由自主连想到马斯顿，马斯顿的心中应该也住着这样一个小精灵。

阿娅·布莱雅

《寄生前夜 第3个生日》



十余年的时光转瞬即逝，当我们的脸上已经依稀可见岁月的痕迹，她却依然如当年那般美若初夏绽放的睡莲，不曾老去。《寄生前夜　第3次生日》的情报公布之时，FANS曾经为着女神的回归而欢欣雀跃，然而此时的阿娅早已不是十年前那位潇洒凌驾于战场上的警官，而是失去了过去一切、彷徨无助的迷失者。面对强大的怪物，她再也无法气定神闲地举枪射击，如小兔子般颤抖恐惧的神情令人不忍心再让她去面对如此残酷的战斗。然而，阿娅有着不得不去战斗的理由，所以纵使抑制不住颤抖的双手，纵使已是伤痕累累，她也终会将枪口对准面前的恐兽，并在最后一刻坚定地扣下扳机。这一刻，我们才醒悟，纵使失去了一切，她也依然保有那颗高贵坚毅的灵魂。

大首领

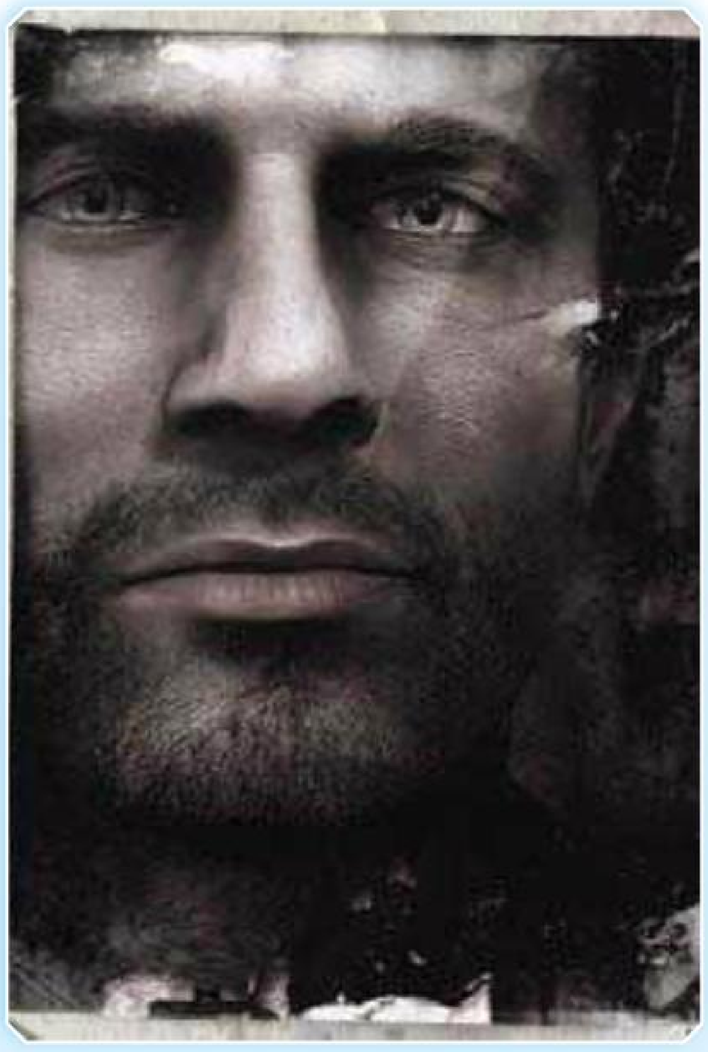
《潜龙谍影 和平行者》

斯内克的故事没有完结，这个可以称得上“史上最强”的男人又一次出现在我们的视野中。跟着大首领的足迹，我们重新回到1974年的中美要地，为了看清自己心底最爱、最难忘记却走得让人心碎的女人——引领者，大首领经受着心底的煎熬、冒着枪林弹雨，再一次搏上性命，从核武器的威胁中拯救世界。《潜龙谍影　和平行者》讲述大首领创建世外天国的故事，更讲述了大首领的心路旅程，展现出我们敬爱的大首领脆弱的一面，同时也展露出这个传说中的战士更真实的一面。有战争的地方就有蛇，有蛇的地方就有战争。这个生命之火一日不惜，为理想战斗一日不止的男人从未放弃过自己的信念，即使偶尔迷失，却也刚正不阿，他是流血不流泪的真男人，心向明日的朝阳，迷雾终将消散，叫他Big Boss，我们永远的大首领！



伊森

《暴雨》



伊森曾是一个事业有成、家庭美满的中产阶级精英，但一场突如其来的事故让他身负重伤、痛失长子。身体的创痛可以痊愈，但深深的自责却成为他挥之不去的梦魇，令其一蹶不振。失去了家庭与事业的伊森与二儿子肖恩相依为命，但肖恩却又不幸落入了折纸杀手的魔掌，想要救出自己的儿子，伊森就必须完成五项危险而又苛刻的考验。自己的生命与儿子的生命哪个更加重要？别人的生命与自己儿子的生命之间又该如何抉择？尽管伊森不是铁血战士，更不是超级英雄，但就是这样一个普通父亲的形象，却在 2010 年深入人心。他的懦弱与勇气，迟疑与坚定，都让我们为之动容，因为这一切是那么自然与真实。

艾伦·韦克

《心灵杀手》

艾伦是一个知名恐怖小说家，但是在他写完最后一本小说《骤停》后便失去了写作灵感，在妻子的安排下来到亮瀑镇度假，之后便发生了游戏中的一系列事件。和其他拥有超能力，动不动就拯救世界于危难之中的游戏主角相比，只是一届凡人的艾伦显得更加真实，有血有肉。他和我们一样只是一个生活在这世界中的普通人，他会因为不顺心而乱发脾气，会因为害怕而打退堂鼓，但他看到对自己重要的人面临危险时，能不顾自己的安危而去帮助对方，利用仅有的手电筒所照射出来的光同黑暗势力作斗争的表现，和游戏中那些被黑暗吞噬的角色形成鲜明对比。



雷扎诺夫

《使命召唤 黑暗行动》

他是一个身经百战的老兵，多次拯救玩家于危难之中。深邃的瞳孔、销魂的嗓音、奔放的性格，当你投身于火热的战场之中，身边惟一能够依靠的东西便是武器，而他却在背后无时不刻地提醒着你，教会了你驰骋在战场上的种种生存守则，更愿意为了你随时做好牺牲的准备。他是 Treyarch 式《使命召唤》的形象代言，他更代表了一代杰出军人、一个能够信赖的朋友，以及一种自我牺牲的精神。狙击手之间的生死对决、策划越狱，甚至最后的复仇，游戏中的每个关键时刻总能见到他的身影。正如那句至理名言——“有的人虽然已经死了，但他永远活在人们的心中”，雷扎诺夫便是一个永远活在玩家心目中的高大侧影。



肉肉哥

《超级肉肉哥》

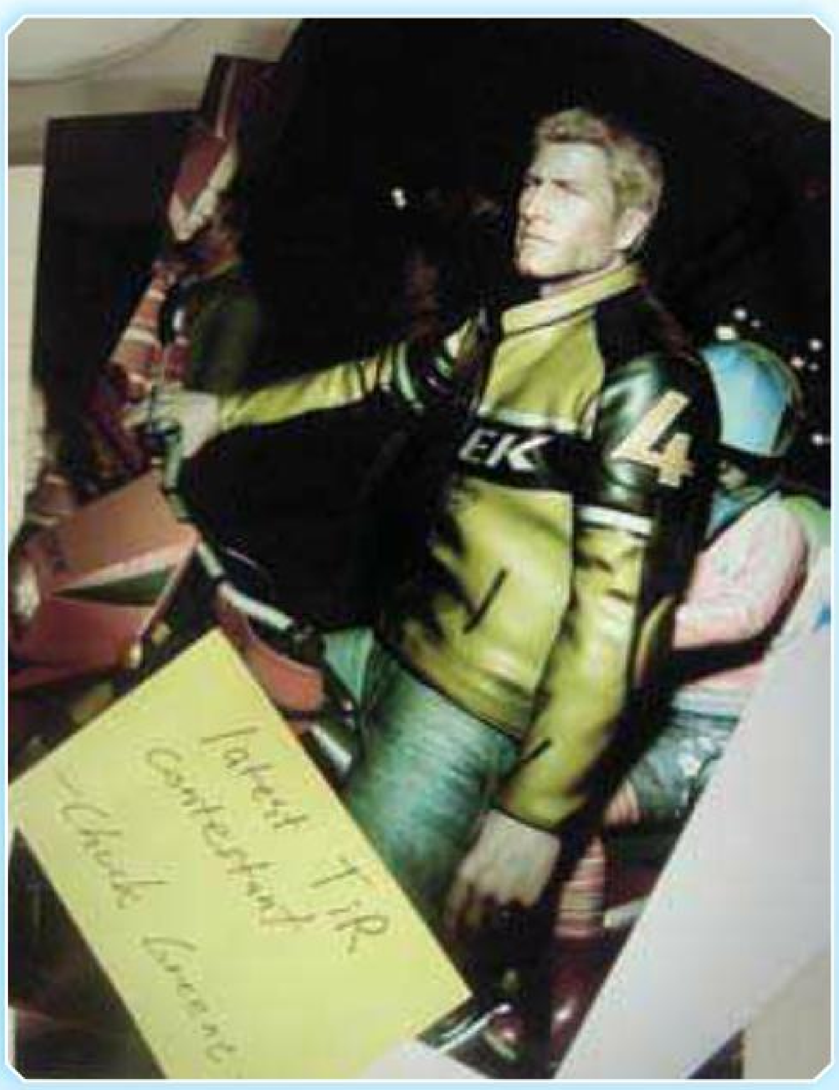
他既没有索尼克那样风驰电掣的速度，也不能像马里奥那样吃蘑菇吐火球，更不能像绝大多数平台动作游戏的主人公那样用头顶脚踩弄死敌人。他弱不经风，不堪一击，任何打击都会让他血溅当场、粉身碎骨。但他有一颗永不屈服的心和一个可以无限复活的肉体。为了救出自己心爱的女友，不管前面是刀山还是火海，他都会义无反顾、再所不惜。他，就是肉肉哥。虽然外表看上去就是一块红色的肉，但肉肉哥是世界上最非凡的一块肉，300 个堪称挑战 2D 平台动作游戏极限的关卡也吓不倒他，就算每一处机关都流淌着他的血，他依然能够坚定不移地继续挑战。所谓一寸山河一寸血，大抵如此。



恰克

《丧尸围城2》

对丧尸来说他是不折不扣的刽子手，成千上万只丧尸被他以各种武器报销；对女儿来说他是最好的父亲，在充满丧尸的城市里来回奔跑，只为找到救女儿性命的良药。对幸存者来说他是英雄，为了拯救幸存者，他不但要面对精神病患者，而且要满足幸存者的各种要求。这就是《丧尸围城 2》的主人公——恰克·格林。他经历了妻子死亡、女儿受伤的打击，还被诬陷为是导致丧尸爆发的真凶，但他依然能坦然面对一切。面对着真正的幕后黑手苏利文，他幽默地说：“我不会让他完整地回去”，结果说到做到。大智大勇、坚强、风趣、热爱家人，在恰克身上可以看到美式动作英雄的一切特征。



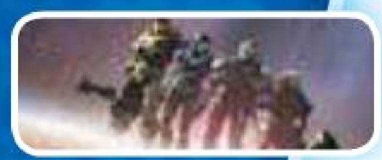
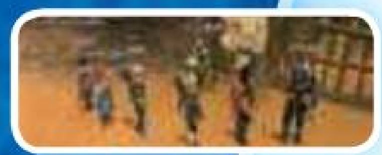
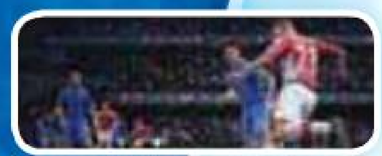
自定义角色

2010 年，越来越多的游戏中都出现了同一个人。TA 是主角，TA 有只属于自己的故事，TA 不再是剧本家笔下的一个固定形象，TA 可以主宰自己的命运，TA 的一切由玩家来决定，TA 就是玩家自身在游戏中的化身。一个神秘的组织曾叫 TA——阿巴塔。在最早的年代，自定义角色只是给点阵小人儿取一个名字。如今的自定义角色供玩家选择的部分可谓细致入微，种族、体型、肤色、多则上百项的面部细节、数十种发型、甚至血型星座也可以由玩家自定义，为的就是让人体验到亲身参与游戏的代入感。不仅仅是设定上自由，实际游戏中玩家的意志也可以左右其化身在游戏中的正邪之路。这种意义上的代入感是电子游戏发展中伟大的进化，玩家开始体验“我命由我不由天”的快感。玩家永远是游戏的主角，自定义角色必然也是年度角色中不能缺席的一员。



■今年连《光环 致远星》都启用自定义角色作为主角了。

2010 游戏大盘点 十大在线

TOP10 2010 使命召唤 黑暗行动

毫无悬念的说，这是目前家用机线上最流行游戏，没有之一。大受好评的四人僵尸联机、最多16人火爆在线对战，最为重要的是，它的名字叫《使命召唤》，是你没有理由拒绝的一款游戏。相信只要是从4代就开始接触这个系列的玩家，就会被它的网战深深吸引，而且本作的网战经过全新设计，无论是平衡性还是爽快度上都有了大幅提高，各种稀奇古怪的道具多种多样，各个模式下的战法也千奇百怪。革命性的录像回放功能堪称精妙，让你回味网战中的每一个精彩瞬间，同时还能学到高手的技巧风范，当你全身心地投入于网战中后，慢慢地，你就会觉得越打越来劲，从而渐渐忘记时间……



TOP10 2010 战地 恶人连2

游戏的网战主打“真实战争”这个主题，与《使命召唤》的区别便是讲究团队的配合、攻守之间的转换。游戏中最大的特色便是能够摧毁所有你能看见的东西，包括建筑物等等，也就是说，网战中没有一个地方是安全的，你必须依靠团队的紧密配合才能生存下去。游戏本着“超逼真”的战场描写与火爆的军团对抗赢得了众多玩家的赞许，独特的“Rush”模式深受玩家青睐，防守方与进攻方的武器装备完全不同，这也直接影响到玩家在战斗时的行动方针，可以说这个模式体现了游戏运用精妙配合以弱胜强、以少胜多的精髓所在。各种现代战争武器一应俱全，多种勋章设定让你反复沉浸其中。



TOP10 2010 刺客信条 兄弟会

在刚刚听说《刺客信条 兄弟会》要首次引入在线模式时，大部分玩家都无法想像这个模式最终成形会是怎样，尽管我们已经看过很多在线模式的宣传视频，但能够捕捉到的始终只有大致轮廓。其实按本系列当前的发展前景来看，制作小组并不是必须要做出这个改变的，但他们还是选择了创新，而且事实证明，这个创新是成功的，值得肯定的。在线模式有个人战、组队战，严谨的规则配合趣味的玩法让玩家深深着迷，扮演着圣殿骑士成员的玩家们操作着自己选择的角色，在与各位玩家长得一模一样的NPC人群中寻找着自己的刺杀目标，然而当自己成为别人的目标时，需要锻炼的不止是技术，还有良好的心理素质。



TOP10 2010 荣誉勋章

作为一款主视角射击游戏，《荣誉勋章》在在线模式的打法突破上想要时刻保持“新鲜感”难免有些困难，与其标新立异的探寻新道路，倒不如在耐玩度上下功夫，而对于主视角射击来说，要想让玩家百玩不厌，除了具有良好的手感外，平衡度一定要经得起考验，这也恰好是制作本作在线模式的《战地 恶人连》小组最擅长的部分。本作的在线模式有三个职业可供玩家选择，每个职业还会因所选派别不同在能力和武器细节上有所差异。比赛中，无论是战术强调还是打法规则方面都注重对团队合作的鼓励，匹夫之勇是不被提倡的，只有一级的团队才能成就“一级战士”。



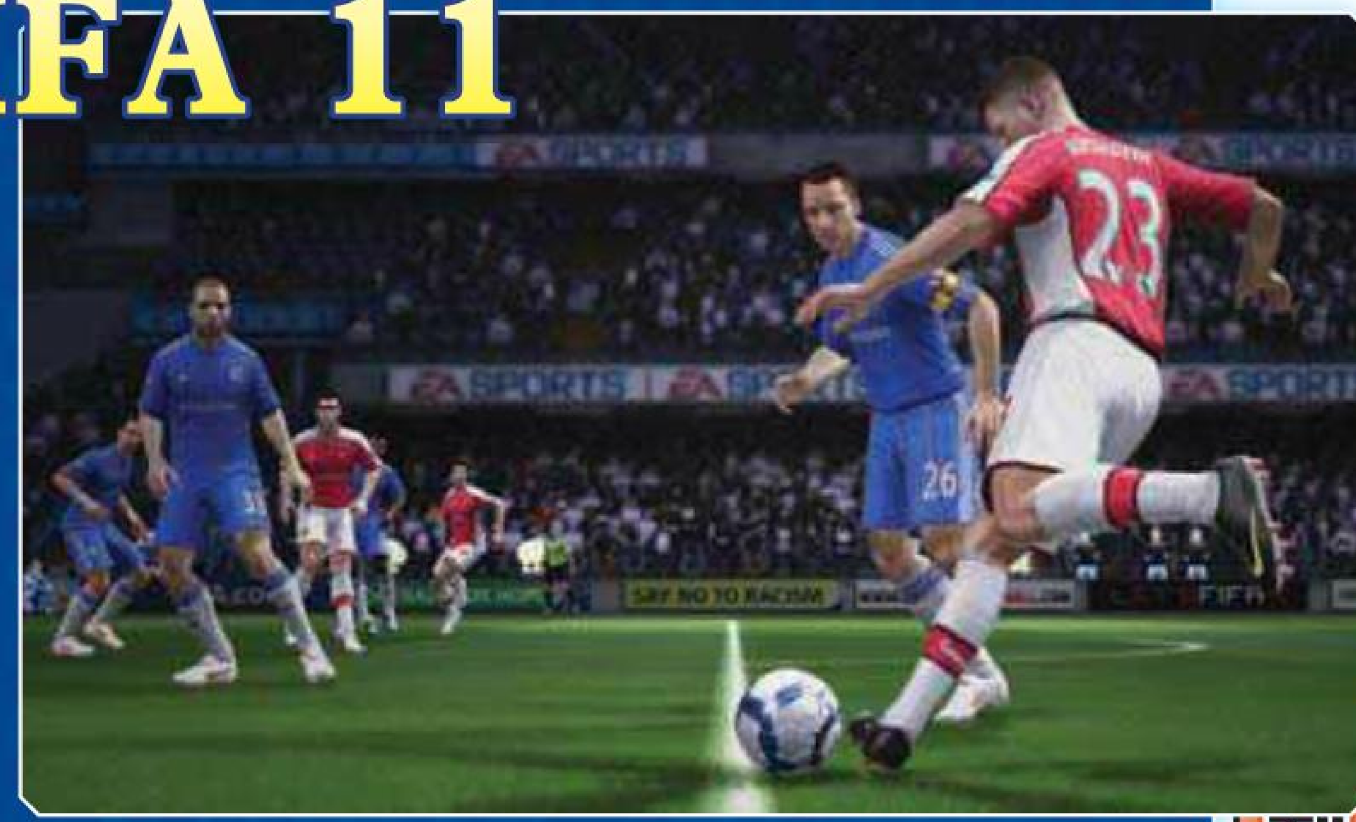
TOP10 2010 MAG

游戏主打大场面、大气魄，超大规模的 256 人同时在线对抗，以 128 对 128 的火爆态势展开，让你充分领略到什么才叫“战役级别的战斗过程”。另外本作的地图之大也是同类游戏中史无前例的，拥有指挥权的玩家必须谨慎挑选空降位置，将其他玩家安全送入战区。各种空中支援载具、装甲车、坦克等等皆由玩家亲自操纵，在载具数量上的对抗同样也是最大规模的。除此之外，游戏中提供了各种各样的职业选择，技能、武器、固有装备各不相同。高等级的玩家在战场上还拥有特殊的指挥权，让你亲眼目睹一场壮大战役的全过程。

想体验目前最大规模网战的玩家当然首选 MAG！



TOP10 2010 FIFA 11

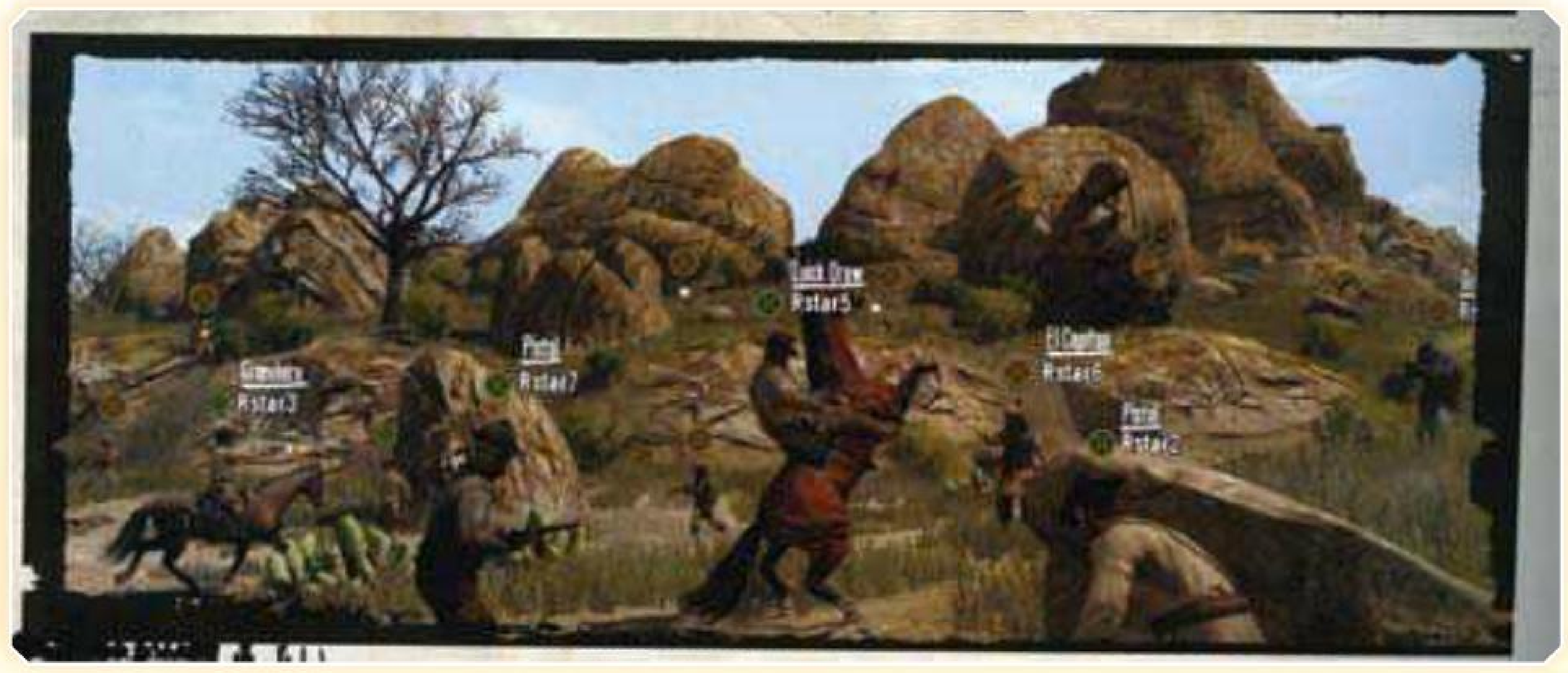


世界上最火热的体育运动是足球，世界上最吸引人的娱乐项目是电子游戏，把二者完美结合，就诞生了《FIFA》。三五个球迷聚集在一起，难免会讨论喜欢的球队孰强孰弱，争论无果，那就手底下见真章。《FIFA》这几年的进化有目共睹，出色的手感，真实的人员名单，令人置身其中的气氛，都能让球迷们乐在其中。《FIFA》的乐趣在于快节奏的对抗，正如现代足球一样，三传两倒，重炮轰门，对战《FIFA》的时候，你必须全身戒备，任何一个瞬间的疏忽可能就会让你 90 分钟的努力付之东流，一局结束，通常已是汗水淋漓，旁人或许不解，为什么玩一个“假的”足球会这么让人上瘾，我们回答：哦，这就是属于《FIFA》的浪漫。

TOP10 2010 光环 致远星

玩惯《使命召唤》或《战地》网战的人可能适应不了《光环》，但这种人不可能指责《光环》，因为《光环》是 Xbox LIVE 联机游戏的王者，只有《使命召唤》推出新作的时候，它才会暂时让出第一的王座。而《光环》创立的关卡编辑器、档案分享等功能至今都没有多少电视游戏能够做到。《光环 致远星》的进化更是全方位的，改良后的操作更适合初学者，护甲能力的引入使得游戏变化更多。虽然做完本作，Bungie 就会告别这个系列，但它也一直在细心维护着网络。每隔一段时间 Bungie 就会提供各种挑战，玩家完成之后就可以获得奖励来解锁隐藏要素。支持 4 人同乐的枪林弹雨同样乐趣无穷。





TOP10 2010 荒野大救赎

在狂野西部，你不但可以做一名孤胆英雄惩恶扬善，也能和好友无所事事、策马扬鞭驰骋荒野。《荒野大救赎》多人联机部分的独特魅力不在合作，而是在于玩家释放自我，以冒险家的心态去认识新的同伴、探索你所不知道的西部。想象一下，多达 18 名的玩家同时在荒野中展开厮杀，拉上死党一起去贼窝剿杀土匪，或者和唯利是图的淘金者死磕……本作将自由度与竞技性完美结合，也标志着多人联机的沙箱游戏正式走向成熟。当大多数玩家还在为了解锁联机模式丰富的挑战要素而继续冒险时，Rockstar 又在 2010 年底推出了丧尸版的《荒野大救赎》DLC，游戏同样支持多人联机。

TOP10 2010 PES2011

曾几何时，《PES》是最适合玩家们用来比试高低的游戏，随着社会生活节奏的加快，一大群玩家聚集在一起互相较量已经不太现实了，通过网络，在家里和网上的玩家对战成为很多人的第一选择，传统的网络对战只能使用固定的阵容，单纯考验玩家操作的熟练度，在单机游戏中很重要的球队建设能力则得不到体现，这也是令我们感到遗憾的地方。终于，《PES2011》加入了线上大师联赛，把球队组建能力提到了和比赛能力相当的位置上，我们不再只是闷着头一场场踢，也要考虑怎么购买合适的球员组建球队，可以说，线上大师联赛带给我们的，才是真正的全方位较量。



TOP10 2010 白骑士物语 光与暗的觉醒



说到《白骑士物语 古之鼓动》，老鸟们总是恨得咬牙切齿，各种傻 × 的设定张口即来，但骂归骂，游戏时间过千小时的人一抓一大把。这就是游戏的独特魅力。《白骑士物语 光与暗的觉醒》在前作的基础上增加了任务和装备的数量，由过去的 4 人联机改为 6 人联机，乐趣大大增加。Level-5 的态度也令人赞赏，前作坚持更新了一年多，本作也有这个趋势。而且 Level-5 已承诺 2011 年春还会对游戏进行大幅调整，除了继续追加新任务和新装备，还会导入工会系统。如果说一个游戏的性价比是用游戏时间和游戏售价来衡量的，那么本作无疑是性价比最高的游戏之一。什么，你问联机模式的月费是多少？答案是免费！

2010游戏大盘点 十大人物





TOP10 2010 稻船敬二

Capcom是一家盛产个性派制作人的公司，而个性强烈的制作人经常做出令人惊喜的优秀作品，不过他们桀骜不驯的个性也总是令管理者们头疼。Capcom可能是过去十年人才流失最严重的游戏公司，在2010年，就连看起来最不可能辞职的稻船敬二也挥袖而去。稻船敬二担任了多年的Capcom开发统括本部长，是Capcom地位最高的游戏制作人。与三上真司、神谷英树等为了追求开发自由而离去的制作人不同，稻船敬二辞职的原因是“碰到了事业的天花板”，在Capcom他已经没有再升职加薪的空间，所以他只有选择离去。直率的稻船敬二没有给自己的离去寻找冠冕堂皇的借口，他坦率地表示Capcom的制作人待遇太低，并暗示曾与高层进行过薪酬谈判，因为遭拒他只能做出离职决定。几个月后，有人在东京赤坂见附遇到了稻船敬二，得知他已经开了一家自己的游戏公司，名字是“Compect”。可能处境低迷的日本游戏业界待遇普遍偏低，所以稻船敬二才会不厌其烦地发表日本游戏产业灭亡论。现在稻船敬二可能正期待着来自海外的厂商向他的公司注资。

TOP10 2010 三上真司

在稻船敬二辞职声明公布的一天前，ZeniMax Media宣布收购三上真司的Tango Gameworks公司。虽然并未透露交易金额，但是有知情人士称ZeniMax的收购价相当理想，至少肯定会比三上在Capcom时的工资收入高得多。Tango从3月份成立到10月份被收购，相隔只有半年多的时间。三上坦言与其穷困潦倒地独立支撑整个公司，还不如卖给大发行商，解决了资金的后顾之忧，才能将全部精力投入到游戏创作。

2010年是三上真司的复出之年。这位自《神之手》后一度消失的个性制作人成为2010年曝光度最高的制作人之一，他不仅成立了自己的公司，还推出了复出后的首部作品《征服》，他与须田刚一和EA合作的《诅咒之影》也首次公开。复出后的三上成熟稳重了许多，他不再像愤青一样怨气冲天。他承认过去只按自己的喜好开发游戏有失妥当，今后会更多地考虑商业元素。虽然未来会十分忙碌，三上真司希望将尽可能多的时间花在开发一线，对他来说，制作游戏才是最有趣的事！



TOP10 2010 日野晃博



过去一年来又有多家日本游戏公司破产，大发行商们的日子也都不好过。只有一家来自日本最南端的发行商在逆境中崛起，那就是Level-5！自从Level-5由开发商转型为发行商，在过去几年的爆发式成长之后，目前已挤入日本六大第三方的行列，成为日本业界由制作转发行的罕见成功典范。日野晃博是日本最年轻的游戏发行公司社长，在2010年，他启动了公司成立十余年来最强盛的大作计划。在2010年10月举办的“Level-5 Vision 2010”期间公布的游戏多达10款，其中3DS游戏就占了5款，原创游戏品牌多达7个。《莱顿教授》与《闪电十一人》在NDS上取得的巨大成功是Level-5全力支持3DS的信心来源，但是这种大跃进式的发展不禁令人担忧。Level-5作为一家非上市公司，能够有资金同时打造7个原创品牌，确实是匪夷所思。不过打造新品牌需要巨大的资金投入，就连Square Enix每年开发的新品牌也不过两三个。最近发售的《二之国》因为对市场过于乐观，做出了首批出货60万套的决定，结果消化率仅3成，不久就出现了值崩，给Level-5造成巨大的损失。但愿这次失利能让信心过度膨胀的日野晃博有所觉悟。

TOP10 2010 辻本良三

稻船敬二走后，由竹内润掌管Capcom家用机游戏开发事业，不过如今在Capcom地位最高的已不是家用机开发部，而是掌机部。身为《怪物猎人 携带版 3rd》制作人的辻本良三才是当今Capcom地位最高的制作人。

辻本良三是Capcom创始人辻本宪三的儿子，因为排行老三，故名“良三”。长兄辻本春弘目前已继任为Capcom社长。Capcom多年来总是被批判家族化色彩太浓，辻本家族目前仍是最大的持股方，辻本良三本人也是Capcom最大的个人股东之一。不过辻本良三刚加入Capcom时只不过是个小小的策划，与其他普通员工一样一步一步地走向制作人的职位。现在《怪物猎人》正在成为Capcom的第一大游戏品牌，《MHP3》销量有望突破500万套。在任何宣传资料中都没有提及其太子党身分的辻本良三，已经在玩家中建立了深厚的群众基础。未来他有可能全权掌管Capcom的游戏开发事务，与管理经营事务的长兄一起继承这家更具家族色彩的游戏公司。



TOP10 2010 John Riccitiello

自从 John Riccitiello 担任首席执行官以来，EA 至少已经亏损了 20 亿美元，其处境简直比 SCE 还要悲惨。在这样的惨况中，Riccitiello 竟然还没有被董事会弹劾，这简直就是一个奇迹！同情他的观察者认为，前总裁 Larry Probst 留下来的是一个烂摊子，Riccitiello 已经竭尽所能拯救 EA。在 2010 年，他终于让 EA 看到了扭亏为盈的希望——虽然这是以裁员 2000 多人为代价。在精兵简政之后，EA 通过与独立开发商合作维持其强盛的大作阵容。虽然鼓动 IW 叛逃等手段不大光彩，但 EA 为提高游戏质量所做的努力有目共睹。



TOP10 2010 山内一典



山内一典可能是 2010 年最遭人恨的制作人，这都要怪《GT 赛车 5》三番五次的延期。而更糟糕的是，在《GT 赛车 5》发售后，人们失望的发现它并不是那么完美，甚至存在不少显而易见的缺陷。山内一典自己也承认《GT 赛车 5》的不足，他说要把那些缺点全部改正，估计还要再花 2 年的时间。玩家迁怒于山内一典的理由，是因为 Polyphony Digital 的工作效率似乎比过去大为降低。而且在《GT 赛车 5》开发的 5 年时间里，人们经常发现山内一典的各种"不务正业"，比如到处旅游、出席车展、参加车赛、与电视台一起制作汽车节目、为汽车公司设计行车电脑界面……人们相信这才是《GT 赛车 5》开发进度以龟速推进的真实原因。其实山内一典最大的过错就是在游戏发售前不该那么频繁地在媒体上露面，五六年才做一款游戏的暴雪就因为其神秘的行踪而更受人尊敬，开发时间越长反而越能成为"精益求精"的证明。

TOP10 2010 板垣伴信

板垣伴信在日本游戏业界树敌无数，因为之前的官司，他与 Koei Tecmo 不再有合作的可能，因为他对《铁拳》的痛恨，所以与 NBGI 也不大可能合作。他还曾多次辱骂《鬼泣》而得罪了 Capcom。不过板垣伴信对日本的游戏发行商也没什么兴趣。2010 年 3 月他的英灵殿工作室开张，公布了首款游戏《恶魔三全音》，他选择的合作对象是美国的 THQ。英灵殿之名代表"被选中的战士们集结的地方"，板垣伴信相信他将拥有最棒的团队，制作出全世界最出色的游戏。

板垣伴信说之所以选择美国公司，是因为自己已经"不适合为日本的上市游戏公司开发游戏，无法适应那样的环境"。他和 THQ 方面只谈判了 10 分钟就顺利签署了合作发行协议，他本人相信该作销量能达到 400 万套。骄傲的板垣伴信相信自己能摆脱日本人在射击游戏领域的尴尬处境，不过可能要多花一些时间——他的《恶魔三全音》预计 2013 年才会上市！



TOP10 2010 Don Mattrick

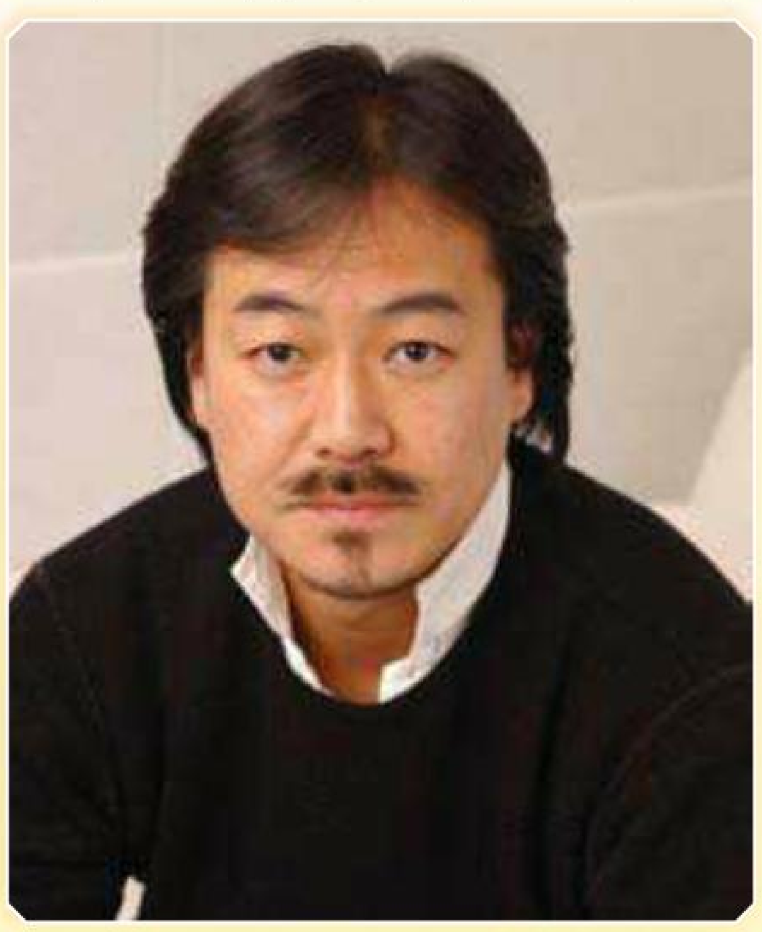
加拿大游戏产业先锋人物 Don Mattrick 不仅自己富甲一方，而且有一个身为加拿大电信大亨的岳父。他和家人一起住在温哥华当地十大豪宅之一的城堡级别墅里，他的起居与办公都是在那座光车库就有 10 间的宫殿里。不过他可能很快就要从温哥华搬到微软雷蒙德总部。从 2010 年 10 月开始，由于 Robbie Bach 和 J Allard 的离去，Mattrick 成为微软娱乐设备部的关键人物，他从副总裁晋升为总裁，掌管的业务范围从游戏事业扩大到微软的所有消费电子产品。由于责任重大，他可能无法像过去那样继续远程办公。

在三红危机中接手微软游戏事业的 Mattrick 功勋卓著，在他的带领下，Xbox 事业从长期的亏损大户变成盈利大户。史蒂夫·鲍尔默选择他掌管微软的消费电子战略，也从另一个方面表明 X360 将成为战略核心。



TOP10 2010 坂口博信

自从 2005 年复出后，坂口博信的职业生涯充满坎坷。为微软开发的《蓝龙》与《失落的奥德赛》销量不佳，与 AQ Interactive 合作的几个游戏更是惨败。在这一系列的失败之后，坂口博信仿佛回到了当年决定制作《最终幻想》时的情形，所以他把自己的最新作定名为《最后的故事》，他说如果该作遭到恶评，那就说明他已经不适合这个时代，他也没有意义再继续制作游戏，而这款游戏就会成为他"最后的故事"。这就跟当年《最终幻想》的名称由来如出一辙。但是现在看来奇迹再次发生的可能性相当渺茫，虽然《最后的故事》宣传密度很大，但是大作气质有所欠缺，而且当前 Wii 的游戏软件市场处境实在太险恶。



TOP10 2010 野村哲也



2010 年，Square Enix 曝光度最高的制作人当属野村哲也，SE 所有的大作项目他几乎都要插上一脚。按理应该极其忙碌的野村哲也仍然不忘频繁接受媒体访问，并且时不时地在微博中爆料。我们不得不怀疑他对正在进行的多款新作的参与度，也许他在 SE 的角色更像个宣传部长？

2011 年，我们将更频繁地听到野村哲也这个名字。随着《最终幻想 Versus XIII》宣传计划的即将全面启动，担任总制作人的野村哲也会更卖力地向你介绍两位偶像派的男女主人公。但愿这款已经开发了 8 年的游戏不要等到第 9 年才发售。

业界声音





奉承型

我发誓，就算他们说 3DS 只是一部手机，我也会溜到台上，偷走一部原型机，然后嗖的一声溜掉。

——《经典米奇》制作人 Warren Spector 无疑是对 3DS 最兴奋的制作人，他说看到 3DS 才知道，过去对 3D 的不屑简直是大错特错，“3DS 改变了我的人生”。他还说希望 3DS 发售时排在队伍的最前面，他说：“怎么可能会有人不想玩那样的掌机呢？”

我很希望任天堂的人来到白金工作室，拿着枪指着我们说：“你们这些家伙来做个《星际火狐》新作吧！”

——《猎天使魔女》制作人神谷英树透露了自己对“《星际火狐》系列”的热爱，并且表示希望有机会帮任天堂开发该系列新作。

就美国以外的市场来说，Xbox 品牌、微软品牌还不能与 PlayStation、索尼品牌相提并论。

——EA 首席执行官 John Riccitiello 显然是个亲索派，他认为 X360 虽然在美国非常成功，但是在海外市场上，微软缺乏品牌优势。他说：“索尼似乎具有一种先天性优势，那就是不论微软业务拓展得多好，索尼仍会占先。”

喷口水型

如果我是他们，会为自己做的事感到羞耻。

——美国任天堂总裁雷吉认为 Move 和 Kinect 再次证明了索尼和微软“只会当跟屁虫”，他表示任天堂已经在研究所有人都想像不到的全新游戏玩法，当这种创意惊人的新产品公布时，索尼和微软会为其仍在模仿 Wii 的那一套而羞愧得无地自容。

不管是 iPod、iPad 还是 Xbox 和 PS——这些我都不知道该怎么用，它们只会让人分心，不会有什么好处。

——美国总统奥巴马在汉普顿大学发表演讲时，劝解学生们不要花太多时间玩游戏，因为“只有教育才能让你们充实，才值得你们花费时间”。

我们已经不再自大，有一家与水果有关的公司才是因其自大而频频见诸报章。

——SCE 澳大利亚常务董事 Michael Ephraim 暗示苹果才是真正最傲慢自大的公司，而 SCE 已经没有久多良木健时代的傲慢作风。

> **“他只效忠于他的股东们，他已经贱到无以复加了。”**

——音乐游戏《野蛮传奇》曾被 Activision Blizarrd 抛弃，于是愤怒的制作人 Tim Schafer 用了一连串粗俗语言炮轰 Bobby Kotick，他希望 Kotick 滚出游戏业，他说：“他应该做滚珠，或者其他更适合他的东西，比如造点武器什么的。”

洋洋得意型

在日本确实有不少人邀请我进入政界，我们也确实需要强有力的领导人。

——毕业于早稻田大学法律系的板垣伴信在接受英国媒体访问时大谈政治，他认为日本并没有真正学好资本主义的自由市场经济体制，日本的老一辈人也没有为长远发展建立足够稳固的经济基础。他表示确实有人提议他从政，但是他说：“我在游戏业界还有很多事没做完，所以可能到死那天我还是会待在游戏界。”

我之前就职的公司里，我已经创作了世界上最棒的格斗游戏《死或生》。而格斗游戏再一次走入了死角，老实说，如果不是因为有《死或生》，格斗游戏老早之前就已经穷途末路了。

——板垣伴信总是自我感觉良好，英灵殿工作室正式开张后，他接受日本杂志采访时又发表了一如既往的狂妄言论。他还表示，“没必要和自己的亲生女儿竞争”，所以不打算再做格斗游戏。

如果一切顺利的话，我们希望《无名英雄 2》让你玩到心脏病发作。

——《无名英雄 2》将会是一款与过山车或者蹦极一样刺激的游戏，开发商 Sucker Punch 警告玩家，如果你有心脏病，玩游戏之前请三思。

> **“就在我们说话的这会儿，光碟已经在不断压制呢！”**

——2010 年最令人揪心的话题之一就是《GT 赛车 5》的发售日。到了年底，在媒体记者问到《GT 赛车 5》究竟何时发售时，山内一典从容地说游戏的光碟已经在生产了，他还用双手模拟了流水线上刻录光碟的动作，上面这张图被制作成山内一典生产光碟的 GIF 图片，在网上流传甚广。

今年开始我马不停蹄地走访了全部 15 家最大的发行商，听到的全是溢美之词。

——SCE 美国分公司发行商关系部高级副总裁 Rob Dyer 表示，与一年前相比，2010 年第三方对 PS3 可谓干劲十足。他说：“当我走进 EA 时，他们说《麦登》只在 PS3 上有增长，当我走进 Activision，他们说《吉他英雄》也是如此。”他还说 PS3 在欧洲已经超过 X360，在日本“压根就当他们不存在了”，而在美国“我们也将赶上并超越他们”。

我们能够充分活用 CELL 处理器的能力，但有时感觉它的处理能力是无限大的。

——顽皮狗工作室总裁 Evan Wells 表示，顽皮狗还想在今后 5 ~ 6 年间继续为 PS3 开发游戏，他说：“我想能够实现的东西还有很多。完全没有受到硬件限制的感觉。”

我们工作室会继续使用该引擎，我想现在只发挥了大概 50 ~ 60% 的实力。

——《战神Ⅲ》制作人 Stig Asmussen 声称《战神Ⅲ》的引擎还有很大的发挥空间，在《战神Ⅲ》中仅仅使用了一半的实力。

悲天悯人型

现在的日本游戏业界就像一只死不了的丧尸。

——关于日本游戏业的现状，还是《块魂》制作人高桥庆太的形容最形象，他认为日本游戏业界现在处于不死不活的状态，要是一口气掉落到最低点，

可能反而会找到出路。

日本的年轻一代已经败了，不是败在技术和文化上，而是败在缺乏斗志。

——小岛秀夫说，他看了一个关于外国人研究日本漫画的电视节目，他对于西方人的好学非常惊讶，相比之下，出生在泡沫经济时代的新一代日本人却缺乏斗志，不像老一辈日本人那样充满进取心。这是日本游戏业乃至日本经济一蹶不振的根本原因。

“在 TGS 会场里，我环顾四周，大家都在做劣质游戏，日本已经落后 5 年。”

——稻船敬二隔三岔五就要把日本游戏业界骂一遍，而在这次之后他终于离开了 Capcom。而在临行前，他又把日本业界再骂了一遍，而且补上了一句过去不敢说的话：“Capcom 也不例外”。

如果日本游戏业再不进化，还是保持现状，我认为我们将堕入地狱，再也没救了。

——继稻船敬二之后，Capcom 的另一位王牌制作人竹内润也发表了日本游戏产业“无药可救”的论断。

业界声音 2010 自绝后路型

如果该作（《最后的故事》）遭到恶评，可能是因为我的感觉已经不适合这个时代，那么继续制作游戏对我来说已经没有意义了。

——坂口博信表示，他为《最后的故事》倾注了所有，如果这款游戏最终失败，他可能会再次隐退。



“如果它不得奖，我就把自己的手柄给吃了！”

——NBGI 欧美市场部经理 Lee Kirton 对其代理发行的《奴役》充满自信，不过迄今为止我们还没听说该作获得任何奖项，所以我们都迫不及待地希望看到他表演吃手柄绝活。

我的下一款游戏将会挑战一种禁忌的类型，如果搞杂了，我可能会离开游戏业。

——小岛秀夫在其微博中透露，他的下一款游戏将会是一款冒着很大商业风险的独特作品，他说：“我不会因为躲避风险而放弃该作。我已经 47 岁了，做了 24 年的游戏。”在小岛秀夫的另外几个微博留言中还透露，该作将会有“机甲”出现。

业界声音 2010 自我反省型

过去 5 年来我们的《蜘蛛侠》游戏一蹶不振，它们都是烂游戏，之所以遭受恶评是因为它们实在太烂。

——以狂妄著称的 Activision Blizzard 首席执行官 Bobby Kotick 也难得如此有自知之明的时候。

“我们把 Square Enix 这个名字搞的一团糟，是时候该重铸这品牌，使其恢复完美，并重新赢得玩家的信赖了。”

——SE 社长和田洋一也和 Kotick 一样幡然醒悟，他表示近来 SE 公司内部管理疏忽，暴露出不足的地方，SE 将会从这次失败中学习。

我们是否会继续开发《FF XIII》这种类型的游戏有待观察，因为我认为参与本作的开发团队应该着手创造“次世代”的游戏形态。

——和田洋一在《Edge》杂志采访时说出了这么一番话，言下之意《FF XIII》还不能算是真正的“次世代”。

大家都觉得我喜欢叫人重做……风评很差，大家都说我是可怕的人。

——三上真司承认由于《生化危机》两次被他推翻重做，以至于很多开发人员对他有恐惧心理，不过这也是为了对游戏质量严格把关。三上真司还呼吁有意加盟探戈的游戏从业者们到探戈官网看看，而且“我们还需要可爱的秘书加盟哦！”

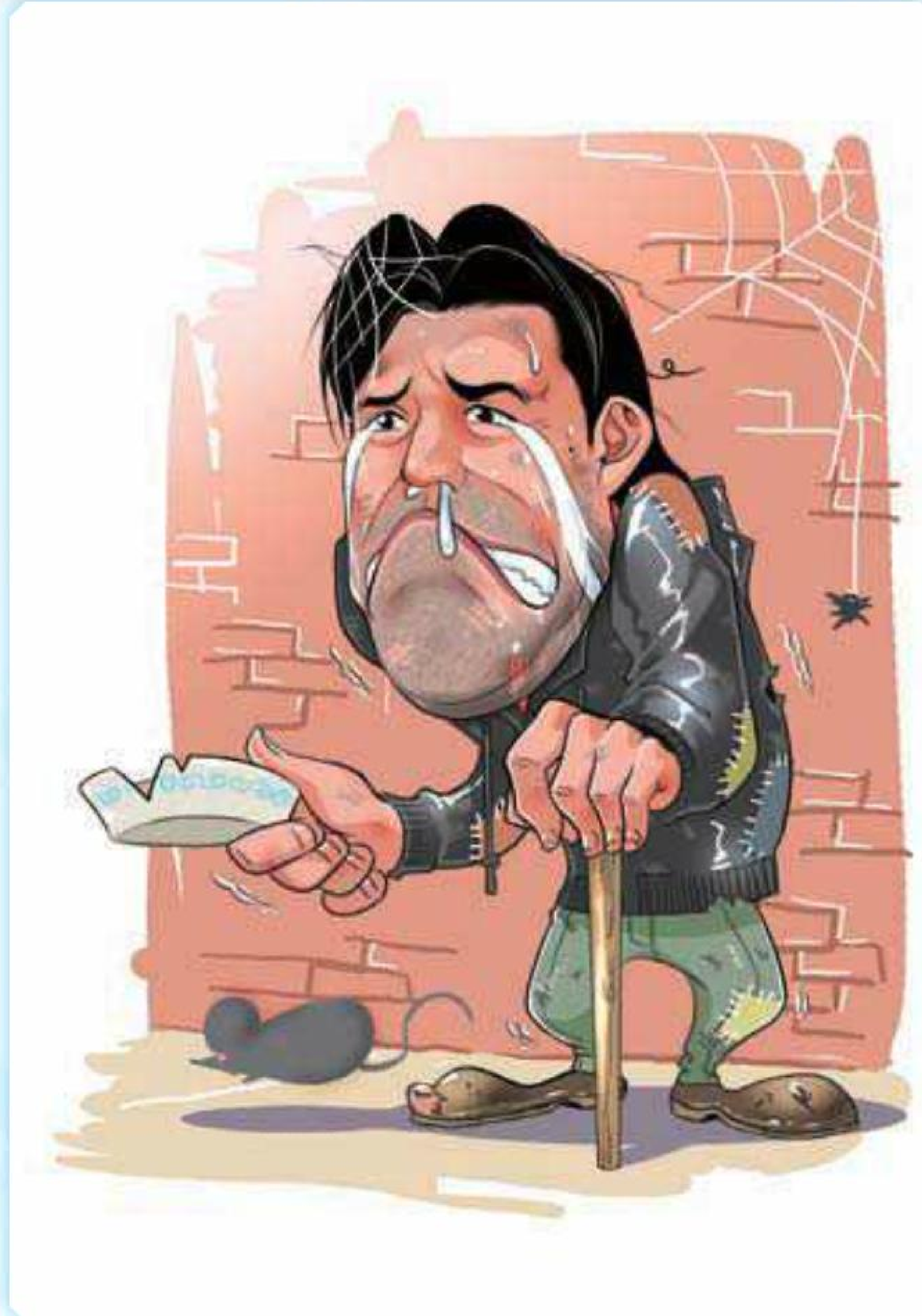
我们榨干了最优秀的人才，毁掉了宝贵的美工、摧毁了他们的家庭、牺牲了他们的青春。

——《光环战争》开发商 Ensemble 工作室的前雇员 Paul Bettner 说，Ensemble 工作室的关闭不能怪微软，只能怪自己不断压榨员工的企业文化。

业界声音 2010 坦诚型

即便是《FF XIII》也耗费了 3 年半的时间制作，如果我们要以与之同等的水平重制《FF VII》，那就需要 3 年半的 3 倍到 4 倍时间来准备。

——北濑佳范本来是用这番话来表示制作《最终幻想VII》重制版不大现实，不过我们是否也可以理解为《FF XIII》的内容含量只有《FF VII》的三分之一或四分之一呢？



“我们不想过有这顿没下顿的穷工作室生活，如果那样的话，我们只能被迫做一些不想做的东西来赚取开发费。”

——被问到为何将成立不久的探戈卖给 Bethesda 时，三上真司坦诚地说公司资金紧张，相比起做出优秀作品的首要目标，工作室的独立性是次要的。

还有很多粉丝非常希望看到《浪漫沙加 4》，在我死前满足他们的愿望是我的职责。

——《沙加》缔造者河津秋敏向玩家保证，他这辈子一定会给玩家献上《浪漫沙加 4》。

个人认为，我不会再参与《生化危机 6》了。至少要再过两届奥运会之后我才会回归该系列。

——《生化危机 5》制作人竹内润明确表示《生化危机 6》与他无关，至于为何不参与该作的原因，他坦诚地说：“说实话，《生化危机 4》之后我们一直被笼罩在三上真司的阴影下，我们觉得压力太大了。”

“我最希望的是他们打得不可开交，我们只管卖弹药。”

——EA 首席执行官 John Riccitiello 表示，希望掌机市场的战争越激烈越好，这样 EA 就能卖掉更多的游戏（弹药）。当谈到 PSP2 的机能时，他说：“把一个跟 PS3 一样强的东西塞到口袋里真的是很棒的主意。”

2010游戏大盘点 年度销量



全球软件 TOP10

以往的数据不同，这次我们除了列出美国和日本地区的年度排行榜外，还特别针对一款游戏在全球范围内的销量进行了统计，总结出全球销量的前10名作品。为了保证排名的公正性，以下数据都只包括单一平台的销量(跨平台游戏分开计算)。如今，越来越多的厂商为了满足更多玩家的需求，除了使出跨平台等手段外，也积极扩展海外市场。这样不仅可以扩展用户层面，同时也可以增加游戏销量达到双赢的目的，不过同一款游戏在海外市场是否畅销，除了看游戏本身的素质外，当地玩家的游戏偏好也至关重要。比如近年来在日本大红大紫，一度造成话题性的"《怪物猎人》系列"，到了欧美地区就处于一个非常尴尬的境地。而《马里奥赛车》这类多人同乐的聚会型游戏就很容易受到欧美玩家的喜爱。列表中的"其他"代表欧洲等地区的游戏销量。



排名	游戏名称	平台	厂商	美国	日本	其他	全球
01	Wii Sports 运动胜地	Wii	Nintendo	6327684套	577042套	4381423套	11286149套
02	新超级马里奥兄弟Wii	Wii	Nintendo	6604870套	1451716套	3256007套	11130769套
03	使命召唤 黑暗行动	X360	Activision Blizzard	7088590套	46481套	3053160套	10188231套
04	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo	4009056套	849664套	4061277套	8919997套
05	使命召唤 黑暗行动	PS3	Activision Blizzard	4182173套	222457套	3638146套	8042776套
06	光环 致远星	X360	Microsoft	5710978套	65681套	1776572套	7553231套
07	Kinect大冒险	X360	Microsoft	4804154套	95205套	2269835套	7169194套
08	口袋妖怪 心之金·魂之银	NDS	Nintendo	3380707套	490082套	2620009套	6490798套
09	超级马里奥银河2	Wii	Nintendo	3059292套	900539套	1978728套	5938559套
10	马里奥赛车Wii	Wii	Nintendo	2236100套	527874套	2382873套	5146847套

美国市场软件 TOP10

排名	游戏译名/原名	发售日/厂商/类型	累计销量	机种
01	使命召唤 黑暗行动 Call of Duty: Black Ops	■2010年11月9日发售 ■Activision Blizzard ■主视角射击	◆年度销量 7088590套 ◆累计销量 7088590套	X360
02	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■2009年11月15日发售 ■Nintendo ■平台动作	◆年度销量 6604870套 ◆累计销量 11130769套	Wii
03	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■2009年7月26日发售 ■Nintendo ■体育	◆年度销量 6327684套 ◆累计销量 11622407套	Wii
04	光环 致远星 Halo: Reach	■2010年9月14日发售 ■Microsoft ■主视角射击	◆年度销量 5710978套 ◆累计销量 5710978套	X360
05	Kinect 大冒险 Kinect Adventures	■2010年11月4日发售 ■Microsoft ■动作	◆年度销量 4804154套 ◆累计销量 4804154套	X360
06	使命召唤 黑暗行动 Call of Duty: Black Ops	■2010年11月9日发售 ■Activision Blizzard ■主视角射击	◆年度销量 4182173套 ◆累计销量 4182173套	PS3
07	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■2009年10月4日发售 ■Nintendo ■动作	◆年度销量 4009056套 ◆累计销量 7883823套	Wii
08	口袋妖怪 心之金·魂之银 Pok é mon Heart Gold / Soul Silver Version	■2010年3月14日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆年度销量 3380707套 ◆累计销量 3380707套	NDS
09	超级马里奥银河 2 Super Mario Galaxy 2	■2010年5月23日发售 ■Nintendo ■平台动作	◆年度销量 3059292套 ◆累计销量 3059292套	Wii
10	跳舞吧 2 Just Dance 2	■2010年10月12日发售 ■Ubisoft ■音乐	◆年度销量 2982609套 ◆累计销量 2982609套	Wii



使命召唤 黑暗行动

本作仅花了两个月的时间就一举拿下美国年度排行榜第一名的宝座，同时也打破了前作《使命召唤 现代战争2》两个月内全球范围内突破10亿销售额的记录，成为今年美国家用机软件最畅销的作品。游戏不仅大幅加强了单机模式和多人网站部分，还对平衡性进行了修正。



新超级马里奥兄弟 Wii

即使已经发售一年，但马里奥大叔的风采依旧，一举拿下美国年度排行榜第二名的位置。游戏在保持系列作品一贯的高素质同时，还针对一些很少接触动作游戏的玩家加入了"动态帮助系统"，当玩家在游戏中因为某些地方对操作要求较高的原因而卡关也没关系，因为游戏贴心的通关向导系统会帮你解决这个难题。

全球各主机平台销量汇总

和往年的数据相比，2010年欧美市场的三款家用机硬件销量都有不同程度的增长，这也和X360、PS3两大家用机在年内推出新机型和Kinect、MOVE等有效措施有着密切联系，功能更强的新机型和体感设备的加入为扩展主机的受众面起到了至关重要的作用，虽然NDS在美国销量排在第一，但其竞争对手PSP的销量并不乐观，这也从根本上反映出欧美市场对PSP的失望。反观日本市场，由于在去年NDS已经相续推出了NDSi和NDSII等新机型扩充市场的关系，已经接近饱和的市场出现少许回落现象，而PSP则在超大作《怪物猎人 携带版 3rd》的帮助下销量猛增，虽然销售数量不如欧美理想，但是整体还是保持着掌机高高在上的形式。

美国地区

硬件销量一览（单位：台）

平台	年度销量	累计销量
NDS	9940039	53776666
Wii	9496989	40274398
X360	8688470	29999736
PS3	5542514	18208695
PSP	2269282	21440018

软件销量一览（单位：套）

平台	年度销量	累计销量
NDS	9940039	53776666
Wii	9496989	40274398
X360	8688470	29999736
PS3	5542514	18208695
PSP	2269282	21440018

日本地区

硬件销量一览（单位：台）

平台	年度销量	累计销量
PSP	2895888	16586333
NDS	2882280	32381822
Wii	1648030	11323452
PS3	1554342	6141151
X360	211105	1442584

软件销量一览（单位：套）

平台	年度销量	累计销量
NDS	21948815	165395284
PSP	16543458	49095458
Wii	11966571	53435904
PS3	10297920	27263495
X360	2048836	8497133

其他地区

硬件销量一览（单位：台）

平台	年度销量	累计销量
NDS	9605628	59135488
Wii	7992660	33056345
PS3	7301403	21891421
X360	5376457	19791968
PSP	4243898	27471082

软件销量一览（单位：套）

平台	年度销量	累计销量
NDS	1757622	12476857
X360	1621114	6148322
Wii	1252355	7761092
PS3	975771	3801039
PSP	384979	3964450

日本家用机及掌机游戏软件销量 TOP50

排名	游戏译名/原名	发售日/厂商/类型	累计销量	机种
01	口袋妖怪 黑·白 ポケットモンスター ブラック・ホワイト	■2010年9月18日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆年度销量 4914813套 ◆累计销量 4914813套	NDS
02	怪物猎人 携带版 3rd モンスターハンターポータブル 3rd	■2010年12月1日发售 ■Capcom ■动作	◆年度销量 3480989套 ◆累计销量 3480989套	PSP
03	新超级马里奥兄弟 Wii New スーパーマリオブラザーズ Wii	■2009年12月3日发售 ■Nintendo ■平台动作	◆年度销量 1599845套 ◆累计销量 4084995套	Wii
04	Wii 聚会 Wii パーティ	■2010年7月8日发售 ■Nintendo ■益智	◆年度销量 1539228套 ◆累计销量 1539228套	Wii
05	勇者斗恶龙 VI ドラゴンクエスト VI 幻の大地	■2010年1月28日发售 ■Squaer Enix ■角色扮演	◆年度销量 1297344套 ◆累计销量 1297344套	NDS
06	勇者斗恶龙 怪兽篇 joker2 ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	■2010年4月28日发售 ■Squaer Enix ■角色扮演	◆年度销量 1276303套 ◆累计销量 1276303套	NDS
07	朋友聚集 トモダチコレクション	■2010年9月18日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆年度销量 1196148套 ◆累计销量 3508096套	NDS
08	超级马里奥银河 2 スーパーマリオギャラクシー2	■2010年5月27日发售 ■Nintendo ■平台动作	◆年度销量 900539套 ◆累计销量 900539套	Wii
09	闪电十一人3 世界的挑战 火花·爆破 イナズマイレブン3 世界への挑战!! スパーク/ボンバー	■2010年7月1日发售 ■Level-5 ■角色扮演	◆年度销量 890440套 ◆累计销量 890440套	NDS
10	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■2009年10月1日发售 ■Nintendo ■动作	◆年度销量 849664套 ◆累计销量 2148197套	Wii
11	超级马里奥特别收藏版 スーパーマリオコレクション スペシャルパック	■2010年10月21日发售 ■Nintendo ■平台动作	◆年度销量 753019套 ◆累计销量 753019套	Wii
12	潜龙谍影 和平行者 メタルギア ソリッド ピースウォーカー	■2010年4月29日发售 ■Konami ■动作	◆年度销量 737615套 ◆累计销量 737615套	PSP
13	王国之心 梦中诞生 キングダムハーツ バース バイ スリープ	■2010年1月9日发售 ■Squaer Enix ■角色扮演	◆年度销量 728286套 ◆累计销量 728286套	PSP
14	噬神者 ゴッドイーター	■2010年2月4日发售 ■NBGI ■动作	◆年度销量 605316套 ◆累计销量 605316套	PSP
15	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■2009年6月25日发售 ■Nintendo ■体育	◆年度销量 577042套 ◆累计销量 2119848套	Wii
16	超级大金刚 回归 ドンキーコング リターンズ	■2010年12月9日发售 ■Nintendo ■平台动作	◆年度销量 559968套 ◆累计销量 559968套	Wii
17	如龙 4 传说的继承者 龙が如く4 传说を继ぐもの	■2010年3月18日发售 ■SEGA ■动作	◆年度销量 552531套 ◆累计销量 552531套	PS3
18	北斗无双 北斗无双	■2010年3月25日发售 ■Koei Tecmo ■动作	◆年度销量 544807套 ◆累计销量 544807套	PS3
19	GT 赛车 5 グランツーリスモ5	■2010年11月25日发售 ■SCE ■竞速	◆年度销量 528040套 ◆累计销量 528040套	PS3
20	马里奥赛车 Wii マリオカート Wii	■2008年4月10日发售 ■Nintendo ■竞速	◆年度销量 527874套 ◆累计销量 2977636套	Wii
21	口袋妖怪 心之金·魂之银 ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	■2009年9月12日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆年度销量 490082套 ◆累计销量 3872679套	NDS
22	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	■2010年08月26日发售 ■Capcom ■模拟经营	◆年度销量 481191套 ◆累计销量 481191套	PSP
23	口袋妖怪守护者 光之轨迹 ポケモンレンジャー 光の轨迹	■2010年3月6日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆年度销量 475275套 ◆累计销量 475275套	NDS
24	怪物猎人 携带版 2ndG（再廉价版） モンスターハンターポータブル2ndG （再廉价版）	■2009年12月24日发售 ■Capcom ■动作	◆年度销量 467184套 ◆累计销量 503329套	PSP
25	马里奥 运动合辑 MARIO SPORTS MIX	■2010年11月25日发售 ■Nintendo ■体育	◆年度销量 422045套 ◆累计销量 422045套	Wii
26	噬神者 爆裂 ゴッドイーター バースト	■2010年10月28日发售 ■NBGI ■动作	◆年度销量 388158套 ◆累计销量 388158套	PSP
27	塞尔达传说 灵魂轨迹 ゼルダの传说 大地の汽笛	■2009年12月23日发售 ■Nintendo ■动作角色扮演	◆年度销量 376054套 ◆累计销量 696994套	NDS
28	战国 BASARA3 战国 BASARA3	■2010年7月29日发售 ■Capcom ■动作	◆年度销量 358135套 ◆累计销量 358135套	PS3
29	新超级马里奥兄弟 New スーパーマリオブラザーズ	■2006年5月25日发售 ■Nintendo ■平台动作	◆年度销量 355639套 ◆累计销量 6015225套	NDS
30	星之卡比 毛线史诗 毛糸のカービィ	■2010年10月14日发售 ■Nintendo ■平台动作	◆年度销量 353798套 ◆累计销量 353798套	Wii
31	世界足球 胜利 11 人 2011 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2011	■2010年10月28日发售 ■Konami ■体育	◆年度销量 334632套 ◆累计销量 334632套	PS3
32	二之国 漆黑的魔导士 ニノ国 漆黑の魔导士	■2010年12月09日发售 ■Level-5 ■角色扮演	◆年度销量 332311套 ◆累计销量 332311套	NDS
33	初音未来 女歌手计划 2nd 初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- 2nd	■2010年7月29日发售 ■SEGA ■音乐	◆年度销量 323104套 ◆累计销量 323104套	PSP
34	闪电十一人3 世界的挑战 王牙 イナズマイレブン3 世界への挑战!! ジ・オーガ	■2010年12月16日发售 ■Level-5 ■角色扮演	◆年度销量 295996套 ◆累计销量 295996套	NDS
35	圣恩传说 F テイルズ オブ グレイセス エフ	■2010年12月2日发售 ■NBGI ■角色扮演	◆年度销量 274906套 ◆累计销量 274906套	PS3
36	勇者斗恶龙 怪兽战斗之路 胜利 ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー	■2010年7月15日发售 ■Squaer Enix ■卡片	◆年度销量 272446套 ◆累计销量 272446套	Wii
37	绘心教室 DS 绘心教室 DS	■2010年6月19日发售 ■Nintendo ■益智	◆年度销量 262797套 ◆累计销量 262797套	NDS
38	生化危机 5 导演剪辑版 バイオハザード5 オルタナティブ エディション	■2010年2月18日发售 ■Capcom ■动作射击	◆年度销量 258961套 ◆累计销量 258961套	PS3
39	黑豹 如龙新章 クロヒョウ 龙が如く新章	■2010年9月22日发售 ■SEGA ■动作	◆年度销量 252683套 ◆累计销量 252683套	PSP
40	尖帽子与魔法店 とんがりボウシと魔法のお店	■2010年11月11日发售 ■Konami ■益智	◆年度销量 248261套 ◆累计销量 248261套	NDS
41	高达无双 3 ガンダム无双3	■2010年12月16日发售 ■NBGI ■动作	◆年度销量 248194套 ◆累计销量 248194套	PS3
42	皇家骑士团 命运之轮 タクティクスオウガ 运命の轮	■2010年11月11日发售 ■Squaer Enix ■策略角色扮演	◆年度销量 236855套 ◆累计销量 236855套	PSP
43	AKB1/48 与偶像恋爱 AKB1/48 アイドルと恋したら	■2010年12月23日发售 ■NBGI ■文字冒险	◆年度销量 235944套 ◆累计销量 235944套	PSP
44	太鼓之达人 DS 妖怪大决战 太鼓の达人DS ドロロン! ヨーカイ大决战!!	■2010年7月1日发售 ■NBGI ■音乐	◆年度销量 230993套 ◆累计销量 230993套	NDS
45	异世纪传说 R Another Century's Episode: R	■2010年8月19日发售 ■NBGI ■动作	◆年度销量 230952套 ◆累计销量 230952套	PS3
46	火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄 ファイアーエムブレム 新・纹章の谜~光と影の英雄~	■2010年7月15日发售 ■Nintendo ■策略角色扮演	◆年度销量 228337套 ◆累计销量 228337套	NDS
47	海贼王 巨人之战 ワンピース ギガントバトル!	■2010年9月9日发售 ■NBGI ■动作	◆年度销量 226726套 ◆累计销量 226726套	NDS
48	白骑士物语 光与暗的觉醒 白骑士物语 光と暗の觉醒	■2010年7月8日发售 ■Level-5 ■角色扮演	◆年度销量 225504套 ◆累计销量 225504套	PS3
49	超级化石挖掘者 スーパーカセキホリダー	■2010年11月18日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆年度销量 223141套 ◆累计销量 223141套	NDS
50	轻音 放学后的演唱会 けいおん! 放课後ライブ!!	■2010年9月30日发售 ■SEGA ■音乐	◆年度销量 215493套 ◆累计销量 215493套	PSP

索引

NDS

大神传 小小的太阳 105
二之国 漆黑的魔导士 105
火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄 105
口袋妖怪 黑・白 104
天空机器人 104
王国之心 编码重制版 105
重装机兵3 106

Wii

超级大金刚 回归 107
经典米奇 107
战国BASARA 3 106

PSP

怪物猎人 携带版 3rd 107
光明之心 108
黑豹 如龙新章 108
幻想传说 换装迷宫X 108
口若悬河 希望学园与绝望高中生 107
蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们 107
泪洒三重冠 携带版 108
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 108
游戏王 对战怪兽 5D's TAGFORCE 4 107
战神 斯巴达之魂 108

PS3

GT赛车5 109
白骑士物语 光与暗的觉醒 109
苍翼默示录 连续变幻 113
刺客信条 兄弟会 112
电锯惊魂Ⅱ 111
电视超级明星 109
恶魔城 暗影之王 110
辐射 新维加斯 111
黑手党Ⅱ 112
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2 113
极品飞车 热力追踪 111
派对总动员 109
荣誉勋章 113
丧尸围城2 110
圣恩传说F 110
歪小子斯科特 111
异世纪传说R 110
战国BASARA 3 106
征服 112

X360

苍翼默示录 连续变幻 113
刺客信条 兄弟会 112
电锯惊魂Ⅱ 111
电脑战机 武力 110
恶魔城 暗影之王 110
辐射 新维加斯 111
黑手党Ⅱ 112
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2 113
极品飞车 热力追踪 111
荣誉勋章 113
丧尸围城2 110
丧尸围城2 Case West 110
歪小子斯科特 111
舞蹈中心 110
征服 112
最终幻想XIII 国际版 110

实用至上主义

2010下半年游戏之研究秘技大集合

不知不觉间，《实用至上主义》已经成为特刊与合刊不可缺少的内容。这个栏目会为大家介绍最近半年发售的游戏的秘技和研究内容，其中涉及到的秘技并不都是“上上下下”那种。指令型秘技如今早就不流行了，偶尔某个游戏引进一两条，一般来说用后还有不能拿奖杯/成就之类的副作用，因此很多人都不想用。因此我们选登的秘技纯以实用性为考量，快速赚钱/练级这样的内容自然必不可少，就连某成就简单拿法这样的内容也是多多益善。十页的内容说多不多，说少不少，只要其中有那么三四条对读者有帮助，我想目的就达到了。至于一些反复登过的秘技和研究内容，就不再重复了。各位如果有什么意见，欢迎来信指出，明年肯定还有至少两次。

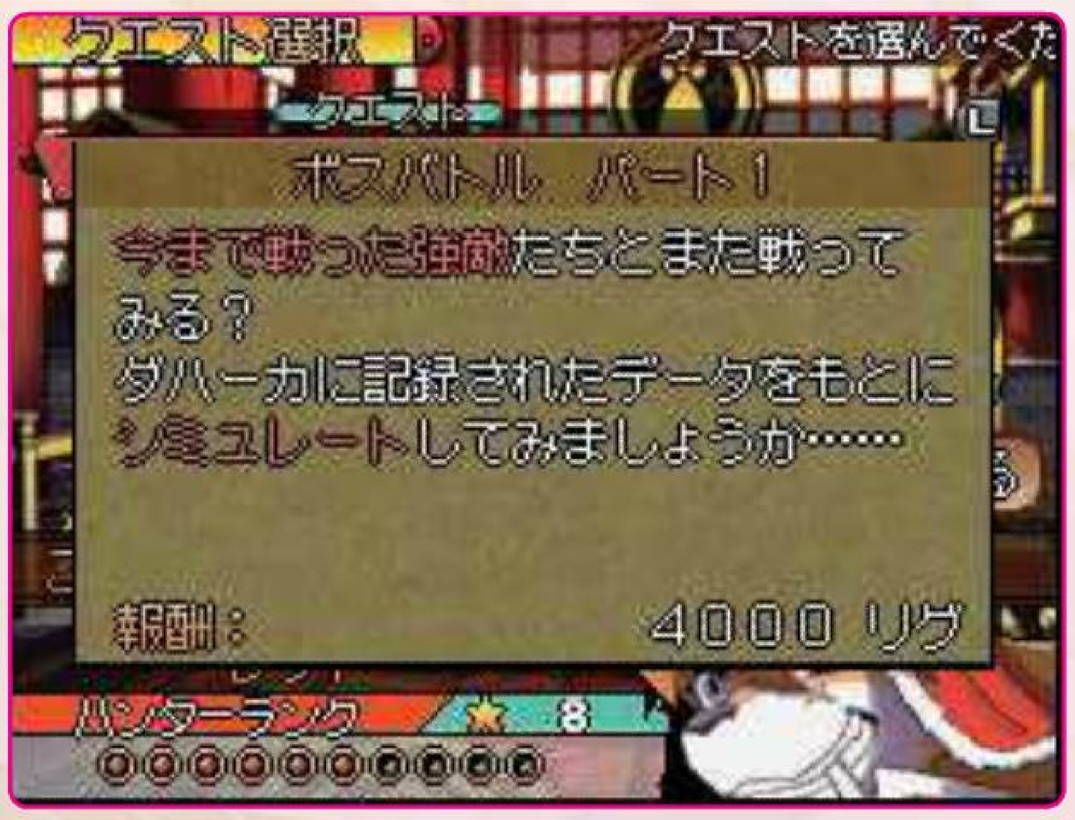
NDS 下半年游戏研究秘技大集合

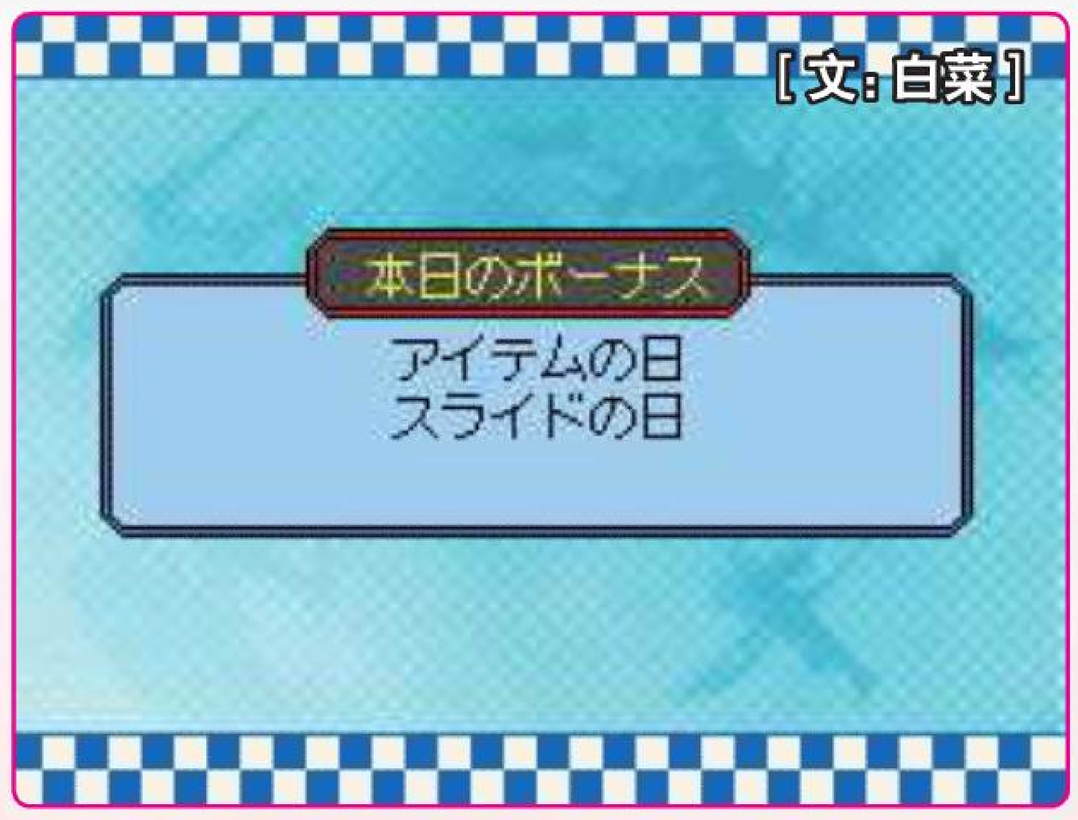
天空机器人

原名	Solatorobo それからCODAへ	发售日	10月28日
游戏类型	动作角色扮演	发行商	NBGI
版本	日版		

二周目追加要素

1. 初期机体即为达哈卡Mk2。
2. 决斗船上增设机体屋，可以购买新的机体。（2周目追加タイプSX・RX・GX・CX。3周目追加タイプΩ。）
3. 零件商店中追加部分稀有零件。
4. 追加任务“ボスバトル パート1”与“ボスバトル パート2”。（该任务无需进入2周目，读取通关存档后选择继续冒险，然后在黄金罗亚号执务室中找梅尔贝尤即可接受。）
5. 敌人变强。





［文：白菜］

天空机器大奖赛特殊奖励一览

每天在进入大奖赛的时候，都会出现当天规定的特殊奖励条件。以下是所有特殊奖励一览。

名称	详细
クリステルの日	比赛中取得水晶的数量越多奖励越高
アイテムの日	比赛中取得的道具越多奖励越高
げきとつの日	比赛中撞到障碍物或赛道边缘的次数越多奖励越高
飞ばし屋の日	保持最高速度的时间越长奖励越高
スライドの日	进行漂移的时间越长奖励越高
ゾロ目の日	每圈的相同时间越多奖励越高
诞生日	在NDS上登录的生日当天进行比赛能够获得的奖励
诞生月	在NDS上登录的生日那个月进行比赛能够获得的奖励
ワイヤレス通信	参加通信对战的人数越多奖励越高

口袋妖怪 黑・白

原名	ポケットモンスター ブラック/ホワイト	发售日	9月18日
游戏类型	角色扮演	发行商	Nintendo
版本	日版		

学习装置

装备后精灵不出场也会获得经验值，是练级时必不可少的装备之一。在ヒウンシティ（飞云市）外围的写字楼中，进入后来到上层，将社长打败后获得。

守卫饭

装备后在与训练师的战斗中能获得双倍金钱，在ヒウンシティ（飞云市）的公园喷泉前会遇到一个NPC（使用草属性猴子），与其对话后领取任务，将三个NPC全数击败后（分别使用三个不同属性的猴子）与公园的NPC对话获得。

属性加强道具

和シッポウシティ（紫暮市，中文版名为七宝镇）左下角民居的蓝色头发女孩对话后，可以获得和主角精灵属性相符的能力加强道具。



［文：洛克］

火焰之纹章 新 · 纹章之谜 光与影的英雄

原名	ファイアーエムブレム 新・纹章の谜 光と影の英雄	发售日	7月15日
游戏类型	策略角色扮演	发行商	任天堂
版本	日版		

外传进入条件

本作中只要满足以下两个条件之一，都能进入特定章节后的外传，第二个条件皆为“指定回合内过关”。需要注意的是，不同难度下的回合数要求也是不同的，难度越高回合数要求越宽松，具体参看下表。

章节	条件 1	条件 2（指定回合数内过关）				
		ノーマル	ハード	マニアック	ルナティック	ルナティック'
3 外	前日篇中阵亡人数＜1	24	28	33	38	43
6 外	里卡多（リカード）成为同伴	20	24	28	32	36
10 外	10 章过关时敌方修女（シスター）数＞3	15	18	21	24	27
13 外	13 章不让敌方盗贼脱离	20	24	28	32	36
16 外	原创单位为上级职业且 LV ＞ 5	18	21	25	28	32
20 外	狼骑士团的四人（ロシェ、ウルフ、ザガロ、ビラク）以及米蒂亚（ミディア）中有 3 人以上成为同伴	24	28	33	38	43

新 · 阿卡内亚战记

简单介绍一下“新 · 阿卡内亚战记”模式下的评分规则。

过关时系统会对速度、资产、生存和经验这 4 项予以打分。关卡的速度初始分为 200 分，到指定回合后每经过 1 回合减少 5 分；资产只与本关内可以从宝箱或村落中得到的道具、金钱有关；生存与过关时我方的单位数有关，每个存活单位 20 分；经验一项则是我方全体单位获得的经验值 ÷10，再加上每关额外的经验分，便是该项的分值。

通过分析评分细则可以看出，掌握关卡内敌我配置、道具情况、增援时机等是获得高分的前提。生存分自然是必须全拿，不断倒扣的速度分对玩家的杀敌效率有了更高的要求。而经验一项的分数精确到个位，这也就意味着多用低等级职业杀敌，想办法取得更多经验值的话，分数也就越高。因此在每一回合都要尽量保证每名角色都有所作为，哪怕是使用杖得来的经验值也不能放过。

由于每关我方的初始人员和道具配置相同，兵种变更等系统都无法使用，没有记忆点也就不存在凹点的情况，所以“战术”和“调度”才是通过本模式的关键所在。玩家先要摒弃流程中“非强力角色不用”的习惯，一些主线剧情中的冷板凳在此模式下的发挥至关重要。另外某项关键数值的提升，可以为攻关带来不小的便利，当然运气的因素比较大，可遇不可求。

［文：苍穹］

二之国 漆黑的魔导士

原名	二ノ国 漆黑の魔导士	发售日	12月9日
游戏类型	角色扮演	发行商	Level−5
版本	日版		

百层迷宫 · モーヤの塔

在进入世界地图西南的莫亚之塔后，与魔人对话可以得到モーヤのレシピ，即迷宫的配方，与边上的夫人对话便能进行迷宫的合成。莫亚之塔每 5 层为一个阶层，上屏幕显示当前层所需的素材和入手方法，下屏幕选择想合成的层数。合成必须逐层递增，不能跳过某层，每合完 5 层才会出现下个阶层的具体配方。当手头材料不足时可以按 X 键进行“洗牌”，改变各层所需的素材，不过每层的第一个主要素材是不会更改的。上屏幕还会对素材的获得方式给与一定提示：カラスしょうかい为装备店、フクロウしょうかい为道具店，ろてんしょう为露天商人，括号内则是城镇名称；さいしゅ表示采取发光点获得；ドロップ则表示该种敌人有几率掉落；ごうせい需要合成获得；モーヤ表示只能在莫亚之塔中得到。玩家在收集素材时可以随时通过菜单おしえてストーン一项中的モーヤのレシピ查看当前 5 层的材料要求，“洗牌”时建议优先洗出已有的素材和可以购入的素材。而中后期的阶层需要刷取大量的敌人掉落物，玩家必须学会结合图鉴イマージェンずかん进行查找并洗到容易刷出的素材。装备ジャンゴル村出售的りょうしのきお能够提升稀有素材的掉落率，而加伊洛的偷盗技能也有一定作用。

每次进入迷宫其结构都是随机生成的，宝箱也会刷新，已到达的楼层在下一次进入时就能自由选择。5 的倍数层都会有一个 BOSS 级敌人（可以反复挑战），必须成功击败才能进入下个阶层。这里建议挑战 BOSS 前先把下一层合出来，否则战后只能返回



出口，下次进入时还得再进行一次 BOSS 战。莫亚之塔中的敌人很强，当然经验值也很丰厚，宝箱中的珍贵道具则是合成顶级装备的必需品，合成和练级将谋杀玩家大量的时间。另外随着玩家的不断深入，还可以获得以下奖励：击倒 50F 的 BOSS 后得到めがみのほうせき，用于合成玛露的武器めがみのハープ；击倒 65F 的 BOSS 后得到エンペラーパーツ，用于合成加伊洛的武器バッドエンペラー；击倒 70F 的 BOSS 后得到ほのおのオーブ，欧利瓦可以使用新的召唤；击倒 100F 的 BOSS 后得到バルゼノン之杖，欧利瓦习得同名的强力光属性魔法。



最后还有全部 BOSS 级敌人的弱点耐性一览，具体打法就请玩家慢慢摸索了。

［文：苍穹］

层数	敌人名称	弱点	耐性
5	まじんアクア	火	水
10	チュナイダー	物理	火
15	エンドル	火	物理
20	チョモ	火	水
25	モーエー	火	风
30	イカリアンドン	水	火
35	サムンダラ	火	水
40	フェイグル	水	火
45	まじんマーレ	火	水
50	フォルタミラ	物理	风
55	マグマンキー	水	火
60	ラシャーゴン	无	火
65	イベリコーグ 00	风	物理
70	ハクリュウ	无	风
75	ラムール	风	火
80	まじんカエール（随机出现一种）	火	风
80	まじんイグニー（随机出现一种）	水	火
85	ガオーシャン	火	水
90	シカッタール	无	物理
95	ドラクーン	无	风
100	シャザール	光	无

王国之心 编码重制版

原名	キングダム ハーツ Re：コーデッド	发售日	10月7日
游戏类型	角色扮演	发行商	Square Enix
版本	日版		

刷经验和金钱的方法

首先准备磁力系的技能，HP 修改器调整为 0%，掉落修改器调整为 10%，奖励修改器调整为 ×5，武器推荐用约定之守护。在自由任务中选择奥林帕斯斗技场，战斗中持续发动磁力，一场战斗结束后可获得 4 万～5 万经验值。刷钱推荐虚空城的大纹壁和入口下部之间，虽然一次经验只有 5000 左右，不过可以得到大量的指令，卖掉之后可以得到大量金钱。



［文：八重樱］

大神传 小小的太阳

原名	大神传 ～小さき太阳～	发售日	9月30日
游戏类型	动作	发行商	Capcom
版本	日版		

效率赚钱法

在靠近西安京入口附近的河岸上会出现三个一组的鬼胡桃妖怪，打倒它们并取得神评价的话，可以入手 1500 两（装备上招き猫の手的话还可以取得更多）。之后切换地图再重新回来反复刷怪即可，往返一次大约是 2～3 分钟，能在很短时间内就令自己的荷包满满。

妖怪的小骨获得方法

在两岛原的商店右手边徘徊着一组妖怪，分别是 2 个躯贝和一个朱目古末都玖利。进入战斗后首先用“樱花”和“一闪”干掉躯贝，可入手 2 枚妖怪的小骨。躯贝死后会在地面上留下青色的鬼火，将朱目古末都玖利打到七绝飞起时将青色的鬼火引到它的身上，就能再拿到 3 个妖怪的小骨。

［文：八重樱］

重装机兵 3

原名	メタルマックス3	发售日	7月29日
游戏类型	角色扮演	发行商	角川Games	版本	日版

［文：洛克］

全结局触发条件

コーラと驱け落ち：剧情发展到“花嫁のボディーガード”任务进行的时候会出现冷血党劫持コーラ的事件，此时依次选择“だいじょうぶだ”→“觉えてる”→“事情を话す”→“ウソじゃない！”→“はぁ???”→“コーラをつれて逃げる”→“この世の果てまで逃げてやる”→“あぁ、いいぜ！”→“しちゃおう！”后就会触发带着女主角コーラ回去结婚的结局了，这也是游戏最快达成的一个结局。

シセと结婚：当剧情发展到护送コーラ失败后，返回ワラ与シセ的父亲对话，依次选择“シセは元气?”→“いいとも！”→“いいとも！”→“いいとも！”之后就可以带着他的女儿结婚去了，这算是游戏半程可以触发的一个结局。

正常结局 A：当剧情发展到可以开战车去“ジャガンナート”进行最终决战时，如果不回“崖っぷち海岸”见カスミ就会让コーラ留存在队中，之后在“ジャガンナート”消灭最终 BOSS 后会发生与コーラ的会话剧情，随后进入结局 A。

正常结局 B：当剧情发展到可以开战车去“ジャガンナート”进行最终决战时，回到“崖っぷち海岸”见カスミ就会让コーラ留下照顾カスミ，之后在“ジャガンナート”消灭最终 BOSS 会自动进入结局 B。

Wii 下半年 游戏研究秘技大集合

战国 BASARA 3

原名	战国BASARA 3	发售日	7月29日
游戏类型	动作	发行商	Capcom	版本	日版

注：以下秘技同样适用于 PS3 版。　［文：胜负师］

必备仲间

本作的新系统“通缉犯”十分抢眼，可以增加能力上限、经验值高达 10000 石的通缉犯可以用“肥羊”来形容。不过来去无踪的通缉犯一般情况下不会在地图上显示其位置是个大麻烦，就算知道他可能出现的三个地点，两分钟要赶三个场时间还是挺紧的。如果带上特殊仲间服部半藏的话，情况就不一样了。服部半藏初期的特殊能力是“捕物”，可令通缉犯的出现率增加到 40%，但这还解决不了根本的问题。在带着服部出战，5 场战斗中服部都没有出现气绝，那么他的信赖度会提升至 MAX，特殊能力变为“手配书”，不仅会让通缉犯出现率提升至 80%，还会直接把他的位置显示在地图上。由于击破通缉犯的奖励实在丰富，因此玩家很可能有 80% 的战斗会带服部出场，服部也因此有“BASARA 劳模”的美誉。

【收此神仲间的方法是先用风魔小太郎通关一次，二周目时选青色路线，以“能岛海战＞中富川海岩战＞大阪 · 冬の阵 or 杂贺庄の战い＞三方ヶ原断崖战”的顺序进行，三方原过关后，服部就会加入。】

注意，带着服部时通缉犯还是有可能不出现的，如在满足关卡进程条件，且时间已经过了 2 分 10 秒，那通缉犯就不会出现。此时可选择重新开始本关来刷，因为有 80% 的出现几率，所以基本上两三局必定能刷出通缉犯来。

快速赚钱法

本作其实并不需要刻意赚钱，只要在金钱到达 100 万前不乱花，只合成特别需要的装具，在成为百万富翁后再开始挥霍就行了。实在缺钱时也有办法，一种是在“关原乱入”打高连技赚钱，比如用石田三成装备“苍烈瞬蹦”（体力慢慢减少，金钱倍率 +3），因为三成的武器为暗属性，可以吸血，所以体力减少的效果无所谓，高连技外加长时间战刻，99999 连击的结果必然是金钱也达到 99999 的上限，打一局大概要十几分钟。还有一种一击 10 万的超级赚钱法，速度更快，关卡选户次川三英雄，推荐装备“あぶく钱の财布”（金钱倍率 +4，但被打中一下所得的金钱减半），路上的敌人不用管，我们大概只需要几千块钱的启动资金，在 BOSS 处把两辆无关的战车消灭，如果此时身上没钱了，就杀几个背钱箱的运钞员，拿到启动资金后等 BOSS 放出两个身穿星条旗的忍者队长，把他们引到没有其他敌人的地方，让他们随便打，他们的攻击只会让玩家掉一点钱，不会掉血，也就不会让金钱减半，等身上的钱扣得差不多了，就把两个美国忍者干掉，他们会把偷的钱连本带利全吐出来，你会惊奇地发现一瞬间钱就达到了上限，接下来只要把 BOSS 干掉，就能携巨款过关了。怕受伤造成财产损失的话可以发动战刻。



武器速刷法

一般来说，如果角色和玩家自身的运气不是很高的话，要想一遍究极就拿齐单个角色的全部武器，也就 50% 几率，总有几个角色会缺上一两把。两遍究极比较花时间，所以差最后一把搞笑武器时很多人喜欢选关来刷，但自由合战里的武器出现率是远低于绘卷模式的，方法不对的话也可能是瞎耽误工夫。提高概率和效率的方法一般有三种：

第一种是打究极绘卷最后一关，因为一般最后一关可以获得多把武器，而且出现自己没有获得的武器概率较高，如果没有获得就不要存档，读档或按 PS 键退出，再次进入游戏后，打的还是究级最后一关，多刷几次，直至最后一把武器出现。

第二种是选究级“月山”刷尼子晴久，1P 用岛津装备“一刀必杀”四个字和“战刻の名汤”，2P 选需要刷武器的角色，装个“备えの神水”，目的是在尼子第一次从沙子里钻出来时由岛津爆战刻一击将其打成空血，不过尼子第二次出现时，体力会回复一些，控制 2P 以一个 BASARA 技将 BOSS 打倒就行了。尼子身上掉的武器一般都不错，2P 在空余格子里多装些“黄金の大八车”提高运气，也可提升几率。刷一局一分多钟，一般十局之内会有收获，没有的话可以休息一下，调整好心情再来。

第三种也是 2P 战术，1P 为需要拿武器的角色，2P 用岛津，1P 全装黄金大八车，原地不动即可。关卡选究级的“关原决战”，岛津装一刀必杀和名汤，固有奥义装“鬼迅”（这一点是关键），在遇到和立花、岛津这两个中 BOSS 时，可以正面远距离一个鬼迅同时秒两人，注意不要去碰他们掉落的武具。遇到黑田和大谷时爆战刻，用两个鬼迅分杀二人，同样绕过掉落的武具。最后用雷迅秒杀总大将石田三成，在他死的瞬间回避，三成哥掉的黄金武具也可以不拿，留在战场里的 5 件武器全部都会计到 1P 账上。这种方法熟练的话一局也就两三分钟，武器取得效率相当高。



装具组合心得

本作的装具类型十分丰富，一些特定的组合可以形成非常实用或有趣的战术打法，以下就介绍几种比较常用的，玩家可以举一反三，创造更奇特的独门组合。

1. 铁甲金龟：装备 4 个以上的“黄金の老龟”，只要防御力破 2000，即便是究极难度，敌人的攻击也如同隔靴搔痒，玩家可经常处于刚体状态，硬打硬拼不在话下。缺点是没有多余的格子提升攻击力，伤害输出会受影响。

2. 背水螳螂：装备“背水の布阵”，外加 5 个“黄金の螳螂”，以一直处于濒死状态为代价，提升攻击力和防御力各 2000 点。由于防御力够高，除了部分强力攻击之外，其他攻击被摸上五六下也不会死，在中低难度更安全，可以杀个痛快。缺点是缺少回复手段，究极难度时也比较容易挂掉，还有一点就是老是听到濒死状态的心跳声，会觉得很烦人。

3. 属性三樱：装备 6 个“黄金の三樱”，外加可以增加属性发动几率的仲间，这个组合的属性攻击发动率在 70% 以上，而每次带属性的攻击都会有很高的追加伤害，虽然在数值上看不出来，但是比起装 6 个“黄金の若狮子”，其伤害还大 10% 左右。缺点是单纯追求伤害的组合方式，没什么趣味性可言。

4. 疾速汗马：装备 6 个“黄金の汗马”，可以在 3 分钟内提升 4000 的攻击力，相当恐怖。如果采用速攻的战术，3 分钟的时间可以适应大部分的关卡。缺点很明显，3 分钟一过，超人变凡人，在一些流程长的关卡中不具实用性。

5. 海贝压阵：装备 6 个“黄金の海贝”，我方每占领一个阵地就能增加 540 点攻击力，占领七八个阵之后，那攻击力可就飙上去了。至于缺点，不是每个关卡都有很多阵地，而且有很时候玩家会懒得占领敌阵，毕竟全占太耗时间了。

6. 金鸡援护：装备 6 个“黄金の雌鸡”，外加一个有爆速アシスト技能的仲间（岛津家久、芳贺高定、山本堪助），每次发动 BASARA 技之后可以增加攻防能力各 420 点，发动 10 次达到加 4200 的极限，攻防数值高得吓人，足可在任意难度任意关卡横行无忌。缺点是适用此装具战术的角色不多，要尽快发动 10 次 BASARA 技可不那么容易。

7. 凤翅天翔：装备 6 个“黄金の凤凰”，这样一来只要杀 30 个左右的杂兵战刻槽就满了，每个关卡都差不多有一半时间在战刻中度过。缺点的话，和金龟战术差不多，伤害输出低了些。

超级大金刚 回归

原名 Donkey Kong Country Returns | 发售日 11月21日
游戏类型 平台动作 | 发行商 Nintendo | 版本 美版

隐藏黄金宫殿的进入方法

将游戏通关后，会出现一个黄金宫殿，但暂时还无法进入，因此系统要求完全获得全部八个隐藏道具。要想获得隐藏道具，先要解锁每一章的隐藏关卡。只要将该章节中每一关卡中的卡片“KONG”都收集齐，就能将其解锁，之后玩家只要将隐藏关卡挑战成功，即可获得黄金宫殿的进入资格。

［文：铃］

经典米奇

原名 Disney Epic Mickey | 发售日 11月30日
游戏类型 动作 | 发行商 Disney | 版本 美版

可解锁的迪士尼经典动画

在游戏 2D 卷轴模式的平台动作关卡中可以收集电影胶卷（Film Reel），每个关卡中有一个，收集一定数量的胶卷可以得到奖励，其中包括 2 个隐藏的迪士尼经典动画，可以在主菜单的 Extras Menu 内观看。

可解锁动画	解锁条件
Mickey Mouse——《The Mad Doctor》	收集 6 个电影胶卷
Oswald the Lucky Rabbit——《Oh What a Knight》	收集 14 个电影胶卷

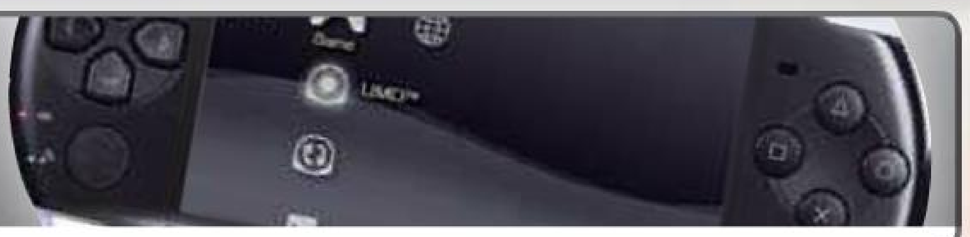
New Game+

完成游戏一周目之后，提取通关记录可以开始“New Game+”模式，将你一周目内获得的所有东西都集成到二周目中。



［文：雷电］

PSP 下半年 游戏研究秘技大集合



蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们

原名 BLUE ROSES ～妖精と青い瞳の战士たち～ | 发售日 9月16日
游戏类型 策略角色扮演 | 发行商 日本一 | 版本 日版

隐藏人物ブリジット

ボル成为同伴以后，当ロシェ篇中通过黄泉の原 2，或是アリシア篇中经过一个对话剧情之后，街上会出现标示。

隐藏人物ヒース

满足以下条件后，将在通过试炼の丘 2 之后在街上出现标示。

アリシア篇：将ブリジット练到 LV15。

ロシェ篇：将ブリジット练到 LV15。在妖精会话中选择ブリジット 2 次。



［文：白菜］

口若悬河 希望学园与绝望高中生

原名 ダンガンロンパ 希望の学园と绝望の高校生 | 发售日 11月25日
游戏类型 文字冒险 | 发行商 Spike | 版本 日版



［文：白菜］

快速增加好感度

由于游戏几乎在每个章节都会有角色死亡，因此正常情况下在一周目收齐全技能是不可能的。但是使用这条秘技可以让玩家能够在短时间内完美收集所有技能，没有进行二周目的必要。

操作顺序为：读取玩家目前最大进度存档 1（最好是章节完结的系统提示存档）→选择目标角色仍然存活的章节→进入自由时间，与目标角色见面，增加好感度→自由时间结束后保存存档 2→读取存档 2→选择目标角色仍然存活的章节……

之所以可以这样操作，是因为游戏中角色的好感度是保存在系统存档中的，只会记录下游戏当前存档的最大好感度。注意自由时间结束后的保存不要覆盖之前第一次读取的存档。虽然好感度与奖章会继承，但玩家玩到一半的进度则会被覆盖掉，所以建议另开一个存档专门用来刷好感度。当好感度刷好后，选择之前中断的章节继续玩下去就好了。所以其实通关记录是最好的。

男人的浪漫

第三章之前，在小卖部的抽奖机里抽到了礼品“男のロマン”的话，适时就会触发隐藏情节。一群男人去偷窥澡堂……不要想歪，这也是收集要素的一项。如果已经错过的玩家也不用沮丧，结合上一条秘技我们就可以轻松回收了。

隐藏结局

通关一次之后，读取通关存档在抽奖机处可以几率抽出打开大门的红色遥控开关。在持有这件道具的情况下，EXTRA 的 MOVIE GALLERY 最后会追加 MOVIE“みんなさよなら绝望学园”。

怪物猎人 携带版 3rd

原名 モンスターハンターポータブル 3rd | 发售日 12月1日
游戏类型 动作 | 发行商 Capcom | 版本 日版

铳的实用技巧

［文：洛克］

给铳搭配上技能“自动防御”后，在铳发炮和装填弹药时如果受到攻击会自动进入防御状态，利用这个特点，可以装备初期就有的护石进行“龟缩流”打法。需要注意的是虽然本技巧相对安全，但面对火龙等喜欢飞行的怪物时很容易受到风压影响。

端材复制大法

1. 将可以换成端材的道具放在身上，然后和随从猫武具店的猫爷爷对话，依次选择“端材入手”→“从口袋里交出”。
2. 将身上可以换成端材的道具全部换掉。
3. 离开武具店，然后按下 START 键打开菜单，选择“道具”，这时你会发现刚才换掉的素材依旧在身上。需要注意的是，如果在按下 START 键前和商店的 NPC 对话（猎人商店、武具店、行商人），换掉的素材就会正常消失。

游戏王 对战怪兽 5D's TAGFORCE 4

原名 遊戯王ファイブディーズ TAG FORCE 5 | 发售日 9月16日
游戏类型 卡片 | 发行商 Konami | 版本 日版

快速刷好感度

先租一套卡组，推荐如下：

武器洞 ×3，噩梦之铁栏 ×3，日全食之书 ×3，大逆转谜题 ×3，手札断杀 ×2，手札抹杀 ×1，卡通目录 ×3，哥布林暴发户 ×3，光之护封剑 ×1，光之护封壁 ×1，封印之黄金柜 ×2，风魔手里剑 ×3，黑项链 ×3，黑洞 ×1，和平使者 ×3，魔法再生 ×2，魔法石采掘 ×2，等级限制 B 地区 ×1（不一定全照笔者的卡组来组，只要大概的范围和笔者差不多就行了）。

武器洞用来查找风魔手里剑和黑项链并压缩卡堆；噩梦之铁栏、日全食之书、光之护封剑、光之护封壁、和平使者、等级限制 B 地区用来防止攻击；大逆转谜题是关键卡，用来换血；手札断杀、手札抹杀、哥布林暴发户、抽卡用；卡通目录压缩卡堆；封印之黄金柜用来除外光之护封壁，使大逆转谜题的几率成为 100%；风魔手里剑和黑项链直接盖到场上，用大逆转谜题将其扔进坟墓并触发效果；黑洞清场用；魔法再生和魔法石采掘用来那会坟地魔法卡。

首先玩家所要做的是先通关一次。在进入故事模式之前先吧设置当中的命运抽牌调到 ON 状态，并把卡组中的大逆转谜题设置为命运卡。之后在模式ハンデデュエル里选择其中的ハンデ最大，进入战斗后分两种情况：1. 先攻。这时玩家所要做的是尽量保证自己不会被 NPC 秒，就要借助噩梦之铁栏、日全食之书、光之护封剑等魔法卡的效果了。之后就是尽快把风魔手里剑或黑项链任意一张覆盖到场上，到下一个自己的回合，利用命运抽牌把大逆转谜题抽到手牌，这时就可以用大逆转谜题的效果换血，之前覆盖到场上的卡这时也发动效果，直接把 NPC 秒杀（当然如果开局就抽到大逆转谜题和风魔手里剑或黑项链那就是 FTK 了）；2. 后攻。这时就不用怕 NPC 秒你了，NPC 结束后直接用命运抽牌把大逆转谜题拿到手，接下来就简单了，只要手里有一张风魔手里剑或黑项链，接下来要做什么我就不用多说了。

以这种方式赢了 NPC 的话，一次可以增加半颗心以上，如果 NPC 等级高的话增加量更多，差不多只用打 12 个 NPC 左右就能升满一个人的好感度。

［文：阳光成员 EDDIE］



光明之心

原名 シャイニング·ハーツ | 发售日 12月16日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 SEGA | 版本 日版

官方密码

在游戏中进入教会可以输入密码，成功后能获得特殊面包，下面放出目前为止 SEGA 所公布的几种密码。

EJUKRVSL	しまパン ×5
EQFFGMYP	ファミ通パン ×5
FKPZWJZB	さとりのキャンディー×5
LQVMFVRR	げんきのキャンディー×5
NMKXBWSZ	クリスタルエッグ ex
RDNQWEAZ	B's—LOG パン ×5
TVSDVBNZ	かがみもちパン ×5
UDHJJMRT	クリスマスツリーパン ×5



[文：洛克]

幻想传说 换装迷宫 X

原名 テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX | 发售日 8月5日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 NBGI | 版本 日版

全隐藏密码一览

[文：九兵卫]

输入方法：数字为示意图中对应的图案，每个图案的位置在输入时随机变动，因此示意图中的位置仅供参考，输入时以图案对应数字为准。

名称	密码
スペシャルグミ	1、3、5、9、10
レッドラベンダー	6、10、8、3、11
レッドカモミール	16、15、12、12、14
大魔术师【换装】	15、12、14、13、6
レッドセージ	9、14、11、4、6
マッハせいねん【クレス称号】	7、12、1、6、8
アスベル【换装】	4、11、5、1、13
ウィングドブーツ	4、6、3、2、14
きよきおとめ【ミント称号】	11、13、6、10、15
レモングミ	10、5、2、1、2
パイングミ	12、6、13、16、5
イエローカード	5、10、13、16、1
ミックスグミ ×3、スペシャルグミ ×3	15、8、7、3、10
ワンダーモモ【换装】	14、5、9、5、2
万能包丁 α	2、11、15、14、4
スプーン	8、9、12、11、16
げきマッハやろう【チェスター称号】	5、14、9、1、12
(c)ブラウンカード	3、12、16、6、13
じきとうりょう【すず称号】	1、15、12、7、16
オロチ【换装】	8、9、7、2、15
しりにしかれマン【クラース称号】	9、4、15、11、10
(c)Jの雕像	9、3、8、7、15
ピコピコナイフ	7、1、11、4、10
ゆめみるおとめ	13、2、7、3、8



战神 斯巴达之魂

原名 God of War: Ghost of Sparta | 发售日 11月2日
游戏类型 动作 | 发行商 SCE | 版本 美版

快速赚红魂

本作的很多隐藏要素都是直接在“宙斯神殿”中直接用红魂购买的，不过这些隐藏要素价格不菲，总值超过 100 万！这还不包括武器、魔法升级所需的红魂。由于购入所有物品后还有一项特殊奖励就是在竞技场中使用宙斯，因此快速挣得百万红魂也就成了不少玩家的目标，而突破口就在竞技场。因为通关后才能开启竞技场，所以此时玩家已经拥有战神铠甲，换上后可以令被攻击的敌人身上掉落红魂。在竞技场中将体力与魔力设为无限，两种敌人设一般的杂兵即可，数量均为最高的 3 个。进入竞技场后开启神器“国王的戒指”，此神器是在遇到点石成金的迈达斯国王时，在其哭泣的地方调查发光点获得的，效果是取得的红魂变为 10 倍。只要在竞技场内不停使用魔法“爱伦斯之怒”，红魂就会源源不断，不到一个小时就能把红魂刷到 999999。

[文：胜负师]

狩猎日记 暖洋洋的猫猫村

原名 モンハン日记 ぽかぽかアイルー村 | 发售日 8月26日
游戏类型 模拟经营 | 发行商 Capcom | 版本 日版

素材交换

[文：八重樱]

收集猫猫是本作的一大乐趣，但是不少猫猫所需要的素材都是很少会出现的，虽然并不存在什么难度，但是会消耗掉大量时间。幸好我们可以通过联机来交换素材。以こぼれアワビ为例，如果你的朋友已经有了这一素材，那么他就可以通过联机交换给你，之后不保存直接退出再重新读档即可，这样你和你朋友就都拥有了こぼれアワビ。同样也可以用这一交换大法，让稀有素材一个变俩，俩个便四个，再也不用为刷素材而痛苦不堪了！

暖洋洋点数效率取得法

暖洋洋点数是游戏中最有用的流通货币，可用于村子中设施的扩建、装饰品的更换以及开宴会等等，特别是设施扩建更需要花费大量点数，在此给大家介绍一种快速高效赚取点数的方法。首先要接到“キレイな女王虫”这个任务，任务中会遇到女王飞虫（クイーンランゴスタ），只要不杀死它们，就能不断从它们身旁的椰子树上采集到椰果，最多可采集到 99 个。采集满之后再消灭女王飞虫，回收“女王虫的尻尾”等素材，一场战斗可入手 15000 左右的点数。

改变采取运

每天的采取运都是随机生成的，采取运越高越能获得稀有素材，因此如果对当天的采取运不甚满意的话，可以选择直接读档重来，直到出现满意的采取运为止。需要注意的是，不死虫这种素材只有在采取运为一星时才比较容易在捕虫场内抓到。

寄生前夜 第 3 个生日

原名 The 3rd Birthday | 发售日 12月22日
游戏类型 动作冒险 | 发行商 Square Enix | 版本 日版

阿娅沐浴影像追加方法

[文：八重樱]

打通关后玩家会发现最具服务性的“阿娅沐浴”影像居然没有被收录在“Video Log”这个模式中，不免很是怨念。其实要想收集到这段影像也并非是多么困难的事，只要你有足够的耐心和时间即可，因为它出现在“Video Log”的前提条件是将游戏通关 50 次……另外，在“Video Log”模式下欣赏 10 次沐浴影像后，就可以改变镜头视角将视线转移到阿娅身体的另一关键部位，至于是哪里，就请玩家们亲自尝试看看吧！

泪洒三重冠 携带版

原名 ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地 PORTABLE | 发售日 11月25日
游戏类型 策略角色扮演 | 发行商 Aquaplus | 版本 日版

迅速升 99 级的方法

[文：脆薯条]

剧情后期进入钟乳洞窟打户龙后，反复进入洞窟可以刷出骷髅和兽怪，敌人的等级是我方最高等级减去 1～2 级随机出现。这里让スィール带队，其领队技能是我方出战人数少于敌方人数时提升自己的全状态。主要以提升回避为主，技能方面则需要一个重火力，其他随意。装备第十章后出现的靴子，HIT 和 AVD 各加 55，王者のガウン，这个装备自带技能威压の魂可以不让敌人绕背，最后再随便带上一个会治疗的魔术师就行。开战后可以看到スィール能力非常强大，而且碰到水属性周期时更为强大，敌人的物理攻击有九成几率回避，敌人的魔法攻击则完全无效。随便打吧，LV99 需刷 1 小时左右。

黑豹 如龙新章

原名 クロヒョウ 龙が如く新章 | 发售日 9月22日
游戏类型 动作 | 发行商 SEGA | 版本 日版

全隐藏密码

[文：九兵卫]

服装	
名称	密码
エースコックパーカー	75323457
エースコックパンツ	
エースコックキャップ	09566953
エースコックTシャツ	

必杀技	
ジ・アバイシィオ	66651977
ブラジリアンキック	15683494
マーシャルブロー	50870985
掌醉打（しょうすいだ）	84208433

夜店小姐道具	
チャイナドレス	40187701
ブレザー制服（ベージュ）	32631925
メイド服（ピンク）	32145222

自定义道具	
お兄系C	54507515
七分袖Tシャツ 般若	
カーゴパンツイン カーゴ	
お兄系D	09626414
长袖シャツ レザー	
クロップドパンツ デニム	
お兄系G	99438053
パーカー スカル	
タイトイン ジッパーデニム	
ロングC	96315103
襟立て半袖シャツ 花柄	
カーゴハーフパンツ カーゴ	
ロングD	83326310
タンクトップ 豹柄	
タイト カラーパンツ	
キャップ前D	91376721
B系タンクトップ ロゴ	
B系ハーフ 色落ち	
サイド刈り上げ	97888599
ベストダウン	
カーゴパンツ カーゴ	
ロカビリーA	25953543
学ラン腕まくり 无地	
学ランスニーカー スニーカー	
ポニーテールA	77966173
襟ジャゲット 革ジャンA	
パンツブーツ 革パン	
ドゥーラグ	01831970
B系长袖 チェック	
B系ベロ出し 迷彩	

PS3 下半年游戏研究秘技大集合

白骑士物语 光与暗的觉醒

原名	白骑士物语 光と暗の覚醒	发售日	7月8日
游戏类型	角色扮演	发行商	Level-5
版本	日版		

快速升 GR

注:以下办法仅适用于游戏的 1.0 版本,如果玩家已升级,则无法使用。

当玩家的 GR 等级达到 14 之后,可以去挑战砂尘の攻防战－Ⅰ。这个任务打 D 级的 GR 点数有 18000 点,而耗时才 1 分钟左右。

当玩家的 GR 等级达到 17 之后,可以去挑战风の民の龙退治－Ⅱ,大约 1 分 30 秒 25000 点。从效率上来说还是砂尘 1 快,但是风の民の龙退治－Ⅱ是 GR 17 的任务,在这个任务中即使 D 评价也有可能获得鉴定装备,这是砂尘 1 不能比的。这一关可以拿到问号装备包括两手斧、腕、足,多刷几场本任务,可以让玩家的实力上一个大台阶。

当来到 GR 19 后,会出现终极刷 GR 的任务:砂尘の攻防战－Ⅱ,具体方法与Ⅰ一样,只是获得的 GR 点数变成了 30000 点,并且会出现鉴定装备。而砂尘の攻防战－Ⅱ会出现的鉴定装备是:弓、衣、手。

GR 19 还有一个不错的任务是龙の巣穴－Ⅱ。这个任务的完成速度比砂尘 2 稍慢,大约要 1 分 30 秒左右,GR 点数同样是 30000 点,不过这里会出现的问号装备是两手剑、杖、腰。

需要注意的是以上 3 个任务虽然都很简单,但是若想加快过关时间,最佳选择还是手控法师,其大范围魔法的效率不是刀剑斧能比的。

砂尘の攻防战最速流程

1. 与前方的委托人对话,进入战斗。
2. 击败 6 名人类士兵,战斗结束。
3. 与委托人对话,选择第三项撤退,然后确定。

风の民の龙退治最速流程

1. 与前方的委托人对话,再乘坐他左边的飞船来到东边的洞窟。
2. 与洞窟入口的委托人对话,进入战斗。
3. 打倒一大片蜜蜂、蜘蛛、蝎子后自动返回起点。
4. 与委托人对话,选择中止任务并确定。

龙の巣穴最速流程

1. 与前方的士兵委托人对话两次。
2. 来到地图上的☆号地点,与士兵对话,进入封锁区域。
3. 打倒两冰两火共 4 只蜥蜴。
4. 与出现的委托人对话。



[文:纱迦]

GT 赛车 5

原名	Gran Turismo 5	发售日	11月19日
游戏类型	竞速	发行商	SCE
版本	中文版		



生日礼物刷车

游戏设定在你过生日那天送你一辆车,车型是随机的,但是生产年份限定为你的出生年份。你的生日通过 PSN 注册账户的年月日为准,这个账户的信息是不能更改的,不过因为有给好友送车的设定,所以我们有了以下刷车方法:

1. 创建一个新的 PSN 账户,在设定生日的时候,你一定要输入确定的月和日——也就是"今天"!
2. 在设定年份的时候一定要确定选择一个你希望得到的车子生产的年份,比如你想要一辆 Corvette Z06 (C2) Race Car '63,这是 63 年生产的车,那么就输入 1963 年为你的生日。但是要注意,并非一定可以得到这辆车,因为是在该年份内随机赠送,有一定几率。
3. 创建好账户后进入游戏继续 GT 生涯模式,会得到一辆车的兑换券。你就可以换得一辆车了。
4. 这时候将新车当作礼物送给原来的主账户,之后愿意卖掉也好继续留着开也好,都行!

[文:雷电]

电视超级明星

原名	TV SUPERSTAR	发售日	10月27日
游戏类型	动作	发行商	SCE
版本	中文版		



[文:胜负师]

快速白金心得

本作是目前 MOVE 专用游戏中白金难度最低的作品,白金所需时间在 6 到 8 小时之间,也没《派对总动员》刺气球那样的纠结奖杯,技术要求低,但硬件上有一定的要求,得有两个动态控制器才行。最速白金的流程是这样的:游戏一开始新建 8 个角色,由一人包办就行了,之后以 2 对 2 完成两场比赛,需要由一方连赢两场;2 对 1 完成一场比赛;再以两人坐两个沙发、三人坐三个沙发、四人坐四个沙发各完一场个人赛。之后以固定的两个角色组队,把所有的表演秀刷到奖杯所需的分数(Frockstar、Big Beat Kitchen、DIY RAW、STAA 全部项目全部关卡都需要达到 7000 分以上)。过程中可以一天一天地调系统时间,把天数相关的奖杯都拿了。各烹饪项目取得 50 个金牌的奖杯比较耗时,可以放到最后阶段集中去刷。刷完之后应该还剩"优秀团队"(组队游戏时间超过 5 小时)这一个奖杯,只需要单纯耗时间就能取得,之后白金奖杯便收入囊中了。省时的关键点在于基本不进行单人游戏,因为要把尽可能多的游戏时间累计到团队表演当中,这样才能最速取得白金。

派对总动员

原名	START THE PARTY!	发售日	9月15日
游戏类型	动作	发行商	SCE
版本	中文版		

本作是 PS MOVE 的三款中文首发游戏之一,是一款十分欢乐的派对型游戏。和很多派对型游戏的情况类似,《派对总动员》的大部分奖杯难度都属于"白送"级别,但白金之路上要跨过三个相对麻烦的奖杯,其中能否顺利解决"连锁王"直接影响白金的效率。而 100 张照片、三振系列奖杯也需要进行一些合理的规划,这样才能在取得其他奖杯的过程中一并取得,以免花费额外的时间去刷。

连锁王

要求在困难难度的"刺气球"游戏中连续刺破 70 个同色气球。这个奖杯难度相当高,刺气球的游戏时间限制为 40 秒,平均 1 秒刺中两个气球才能确保 70 连击,而且因为最后 10 秒气球的升起速度非常快,判断上需要时间,所以失误次数最好控制在 5 次以内。所谓失误指的仅为刺空的情况,不能刺到其他颜色的球以及炸弹,这样会使连击数中断。困难难度的气球颜色多,对出手的准度要求很高,力求做到每击必中,而且前 20 秒球速不太快的时候不要遗漏任何一个同色球,这样可以减轻后面的压力。记住,玩家的动作一定是捅或刺,而不是划,因为划很可能波及其他颜色的球。玩家挑战时可在确保准度的基础上慢慢加快速度,自己边刺边数,有助于提升集中力。如果一局能达到 60 连以上,那离胜利就不远了,如果总是在 50 多个徘徊,那最好是休息一下,调整好状态再继续。

100 张照片

"Supermassive 派对"奖杯的要求是拍过 100 张玩家的照片,但其实拍同一个人,哪怕拍不到人都是无所谓的,关键是拍 100 次照片。其他奖杯中有玩一定次数要求的情况,只要每次单人游戏都退出再进,外加派对模式选 4 人对战,那么一次游戏就能拍 4 张照片。等完成各模式次数类的奖杯时就已经拍了 80 张以上的照片了。在挑战刺气球 70 连击时也可以采用这个方法多拍照片,每次只是多花几秒钟罢了,这样就不必额外地去拍照片了。

三振回合奖杯

"三振回合"是派对模式中的一种玩法,相关的迷你游戏有四种,是随机出现的,玩家失误三次就会 GAME OVER,坚持时间越长得分也就越高。由于三振游戏都有相关奖杯,而种类又是随机出现的,所以这个系列的奖杯会比较麻烦。在 5 回合的派对比赛中,三振回合只会出现在第 4 回合,而且第 2 回合必须为"限时回合",如果出现的是"快手回合",那第 4 回合就会变成"限时回合",玩家可果断退出游戏,重新开一局。之所以推荐大家多玩 4 人派对,不仅仅是多拍几张照片的缘故,因为这样一来在遇到三振时,你就有 4 次机会去挑战奖杯了(本作的奖杯不限 1P 角色取得)。如果能够在 10 次派对模式之内完成所有的三振游戏奖杯,那接下来再选 2 人派对混局数,这是最为省时的策略。



[文:胜负师]

异世纪传说 R

原名	Another Century's Episode R	发售日	8月19日
游戏类型	动作	发行商	NBGI	版本	日版

改造良性 BUG

［文：脆薯条］

话说在前面，用了这条秘技后完全可以随时随地改满机体与驾驶员的能力，根本不需要刻意去刷，相当破坏平衡。首先机体需要有一定的 ACE 点数（当僚机出战一次即可），随后在升级选项中提升能力，此时十字右键与〇键一起按（注意是一起按一下），随后提升一格能力，继续按一下直到超越你所拥有的 ACE 点数（简单说来就是下方总数变成负数，不然无效），按〇键进行结算，随后弹出来的对话框中下方的 ACE 点数会出现负值，继续按〇仍然可以升级，退出一下再进去后就会发现 ACE 点数到达上限，另外这一招同样适合机师培养。

圣恩传说 F

原名	テイルズ オブ グレイセス エフ	发售日	12月2日
游戏类型	角色扮演	发行商	NBGI	版本	日版

隐藏秘奥义

マリクビーム：马利库的疾风怒涛使用次数 30 以上，习得称号“怒涛の夸り”，然后在 Ries Rise 模式里使用疾风怒涛后按住 L1。

火龙炎舞：索菲的点穴缚态命中后，在有效时间内 HIT 数不能断，用 CC1 ～ 4 的 A 技打完一套后出现。

刷钱 BUG

事前先准备好两种首饰，第一种例如防止石化、麻痹之类的，反正价格越高越好，数量 3，之后把 3 个首饰全部装备在参战人物身上。第二种首饰随便，数量 2。在商店处选择合成选项，合成第二种首饰，合成数量选择 2 个，随后你就会发现第一种首饰的数量就变成 255 了，去店里倒卖赚钱，很破坏平衡。



［文：脆薯条］

X360 下半年 游戏研究秘技大集合

最终幻想 X III 国际版

原名	ﾌｧｲﾅﾙﾌｧﾝﾀｼﾞｰXIII ｱﾙﾃｨﾒｯﾄﾋｯﾂ ｲﾝﾀｰﾅｼｮﾅﾙ	发售日	12月16日
游戏类型	角色扮演	发行商	Square Enix	版本	日版

EASY 模式注意点

本作新增了 EASY 模式，这个模式下除了敌人更弱之外，珍贵道具的出现几率也会大幅下降，这点需要大家格外注意。

快速赚钱法

本作赚钱的最好方法还是打大乌龟拿プラチナインゴット卖钱。不过这次有了 EASY 模式，就简单很多了。调 EASY 模式，装备グッドチョイス，然后去リヴァイアサン · ターミナル前打大乌龟，有很高的几率出プラチナインゴット，赚钱比 PS3 版简单太多了。



［文：纱迦］

丧尸围城 2 Case West

原名	DEADRISING2:CASE WEST	发售日	12月27日
游戏类型	动作	发行商	Capcom	版本	美版

成就 Double the Fun 快速解法

成就 Double the Fun 要求玩家在线合作通关才能解除，但事实上没有这么麻烦。只要先打到最终 BOSS，再叫一个好友加入，这样在打死 BOSS 之后两人都可以解开这个成就，省去大量时间。

［文：纱迦］

电脑战机 武力

原名	电脑战机Virtual-On Force	发售日	12月16日
游戏类型	动作	发行商	SEGA	版本	日版

隐藏的秘密

［文：纱迦］

玩家在街机模式和任务模式中，在战场上移动有时会发现隐藏的水晶和光碟。水晶是用来增加 EX OPTION 点数的，光碟用来增加 AI 点数的。活用这两个系统可以令游戏轻松很多，全成就不是梦想。

水晶和光碟的出现是完全随机的，一场战斗可能同时出现水晶和光碟，也可能什么都没有，这需要玩家在战场上来回移动，仔细搜索。如果想快速拿到的话，可以开最低难度慢慢探索。不过注意，光碟只有在你带 AI 一起出战时才会出现。

舞蹈中心

原名	Dance Central	发售日	11月18日
游戏类型	音乐	发行商	MTV Games	版本	美版

隐藏角色

以五星评价完成游戏中的挑战“Grand Finale”即可解锁第九位隐藏角色——ELIOT。

［文：铃］

PS3/X360 下半年 游戏研究秘技大集合

恶魔城 暗影之王

原名	Castlevania: Lords of Shadow	发售日	10月5日
游戏类型	动作	发行商	Konami	版本	美版

快速赚取 EXP

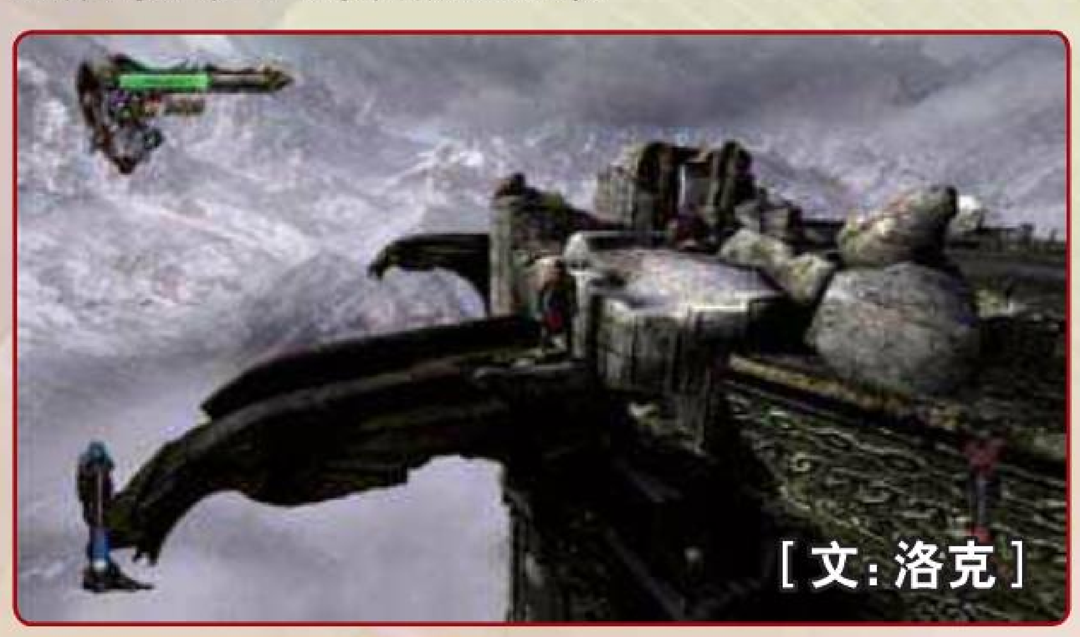
游戏里的 EXP 非常重要，它关系到所有技能的购买，但是光靠重复挑战关卡来赚取相当没效率，好在游戏里有一个地方可以无限刷取。在剧情进入 6-1 后就可以开始我们的刷 EXP 之旅了，首先将游戏难度降至最低，开场后在广场里打败两个铁人会开启机关落到地下，这里有三个骷髅兵在等着我们，而动作稍慢还会有两个吸血鬼放出野狼来助纣为虐。不过我们无需担心，因为身旁就是一个魔力恢复点，相当于我们有无限魔力！把所有敌人都清理干净后本来必须要驯服野狼后爬到上层才能过关，如果中途不小心把野狼干掉的话敌人就会再放出另外一只新的野狼。利用这个原理，我们可以故意杀掉野狼，这样一来就相当于有无限的野狼供我们赚取 EXP，安全方面由于有魔力恢复点作为后盾所以不成问题。一只野狼就会提供 200 的 EXP，而动作够快的话 10 秒一只，只要购买了光暗大招中的任意一个后效率更可以上升一倍。

游戏的死机 BUG

在 5-2 推第三个石像时，站在石像左侧（靠墙的那边）使用暗魔法＋魔爪攻击石像，会出现卡住并无法移动的 BUG，此时只能选择从头开始。

官方金手指

在选择关卡时输入↑↑↓↓←→←→〇 ×（X360 版为 BA），成功后会自动获取全部连续技和收集要素，不过该秘技也拥有无法获得奖杯、成就和无法存档的副作用，只适合用来熟悉游戏。



［文：洛克］

丧尸围城 2

原名	DEAD RISING 2	发售日	9月24日
游戏类型	动作	发行商	Capcom	版本	美版

快速致富大法

［文：纱迦］

有 10 万元资本后去 Slot Ranch Casino，在出口附近有一个巨大屏幕的老虎机，这个老虎机有两种玩法，其中 1000 元一道的那种，最高可以赢取十万元大奖！当然中大万元大奖的几率很低，不过只要你找齐 3 本加赌运的杂志，这个几率就会大大提高。凑齐 3 本杂志在这里狂按 B 键，一般来说两个小时就能赢到 6 百万。

在线复制 BUG

在线联机时，当甲邀请乙加入他的故事流程时，乙身上一无所有。但如果乙是读档后直接加入的，乙身上会保留所有东西。于是当乙加入之后再退出，乙身上的东西就可以留给甲，用这个办法可以复制道具，例如 12 本加赌运的杂志，这样的话 600 万大概 20 分钟就搞定了。

除了用来赚钱之外，复制各种不同的杂志，还可以实现很多惊人的效果。最强的是找齐 12 本打折杂志，买东西时商人会倒找给你 20% 的钱！（因为每本杂志便宜 10%，12 本就是便宜 -20%……）

歪小子斯科特

原名 Scott Pilgrim vs. The World: The Game | 发售日 9月21日
游戏类型 动作 | 发行商 Ubisoft | 版本 美版

DLC 奖杯与成就

[文：胜负师]

“KNIFES 追加包”的定价为 1.99 美元，包括三个奖杯及成就，全部都要使用追加角色 KNIFES 来取得。其中最简单是“用 KNIFES 在 90 分钟内通关”，因为有爱心神剑和无限金钱的秘技，而且打简单难度也可以，所以通关一次一般花 40 来分钟就够了。

“抓住 25 个在空中飞的物体”则比较讲究方法，推荐在第二关开始阶段，第一个拍戏场景中完成。在清完此场景中的敌人之后，手里有神剑的话先扔掉，捡起地上的小石块，扔出后按住防御键，小石块弹回来时就会被接住，就这样反复投接 25 次就行了。

“连续踩头 10 次”有些麻烦，踩头需要把角色升至 11 级才能习得，踩中后角色会弹起一点，之后可以再踩，有点像《街霸》中春丽的特殊技“鹰爪蹴”。在一般关卡中，要完成连踩 10 次难度很大，因为需要足够数量的敌人才行，因此可以在生存模式中尝试踩丧尸。相对来说最简单的方法是连踩最终 BOSS 的巨大形态，先用爱心神剑砍掉 BOSS 身下的那一堆脑袋，之后扔掉神剑，就可以开始跳踩了。不过一般情况下，踩了八下手臂之后，BOSS 就会移开，因此一定要在打手臂不掉血时，放个保险回避 BOSS 的双拳敲击，此时 BOSS 的心脏露出，先连踩上几脚，当 BOSS 的手合上时，还可以再踩八脚，这样就能完成 10 连踩了。

无限金钱

本作原本难度还是不低的，但因为有无限金钱的良性 BUG，所以难度就直线下阶了，不过使用此秘技可能会损失不少的游戏乐趣，因此请慎用！在本作中，角色通常升级时只提升体力、精神力上限以及增加新招式，攻、防、速度等基础能力要靠购买物品来增加。在第一关商店街的第一家店里花 504.25 元购买神秘道具后，就可以用 4.95 元的低价购入一些强力道具，其中第一个道具是加 1 条命，最多可以有 9 条命，第二个是所有能力值加 10，也就是说只要拥有不到 600 美元，玩家就可以全能力达到上限 100，且拥有 9 条命，打败恋人的七个邪恶前男友完全不在话下。但游戏中正常的赚钱速度很慢，而无限金钱有秘技法和 BUG 法两种，秘技法就是不停用一命换 50 美元的方法自杀换钱，不过这种方法实在有些猥琐，也可以用自杀法赚到启动资金后改用 BUG 法。BUG 的具体操作方法如下：

1. 需要钱的角色至少打过第一关，为的是能够直接选关至商店街。
2. 接下来选双打，2P 角色选身上有钱的角色，选定人物后选 Guest（游客）状态加入游戏，两人一起进入商店。
3. 在商店里，2P 角色可以把手里的钱交给 1P，之后按 START 键选菜单第 2 项回到地图画面，此时会自动存档。
4. 在地图画面按 START 键选最后一项退回主菜单，再进入游戏时，你会发现 1P 角色的钱增加了，而 2P 的钱并没有减少。
5. 就这样反复操作，钱互相给上几次，让每人都有 600 元就 OK 了。

指令型秘技集锦

本作的秘技很多，其中最实用的是一开始就能使用“爱心神剑”这一条，神剑威力大、耐久高、距离远，可轻松虐杀大部分杂兵和BOSS。除了最后一条秘技，其他秘技要在标题画面输入指令，听到效果音后就说明输入成功了。

秘技效果	PS3 版指令	X360 版指令
多人游戏时可选相同角色	↓ R1 ↑ L1 △ ○	↓ RB ↑ LB Y B
一开始就拥有爱之神剑	□□□ × ○△	X X X A B Y
开启 BOSS RUSH 模式	→→○ R1 →→○ R1	→→ B RB →→ B RB
开启丧尸生存模式	↓↑→↓↑→↓↑→→→	↓↑→↓↑→↓↑→→→
钱币变成小动物	↑↑↓↓↑↑↑↑	↑↑↓↓↑↑↑↑
打击时有出血表现	× ○ × □ × ○○	A B A X A B B
一命换 50 美元	任意战斗场景按 START 键，在暂停菜单中按住 L2+R2 输入↑↑↓↓←→←→○ ×	按住 LT+RT 输入↑↑↓↓←→←→ B A

辐射 新维加斯

原名 Fallout: New Vegas | 发售日 10月19日
游戏类型 动作角色扮演 | 发行商 Bethesda | 版本 美版

结局分析

游戏的结局是由“分段 CG 加旁白”拼合而成，全部段落共 27 段，在完成第三章的胡佛水坝大战之后进入结局，根据玩家在流程中不同任务的不同完成方法、和各个势力的关系以及同伴的死活和其相关任务的完成与否，每一个段落都会有多种变化（最少 4 种，最多 12 种），而且并非以下所有段落都会出现在结局中，比如你可能没有接触到某个同伴，那么与其相关的段落就不会拼入你的结局中。以下是全部结局的段落列表，其中“四条主线选择”是按投靠 3 大势力和独立划分的。另外，所有城镇、三大势力之外的次级势力都有被全部屠杀的“全灭”结局，其中同伴的死亡结局必须在 Hardcore 核心模式中才能实现，这些全灭结局就不在下表中重复列出了，



[文：雷电]

序号	对象	影响结局的关键要素
1	主线任务	四条主线选择；是否救活凯撒（Legion 主线）；是否升级安防机器人（独立主线）
2	女性角色	四条主线选择，每条主线又按角色的 KARMA 善良、中立、邪恶而分为三种
3	男性角色	与上条相同，只是角色性别不同
4	Followers of the Apocalypse	是否救活凯撒（Legion 主线）；与 NCR 结盟；杀死其领导者 Julie Farkas；独立主线
5	Great Khans	对待该势力的方法，关键在支线任务 Oh My Papa 的处理方法
6	Goodsprings	四条主线选择
7	Jacobstown	关键在支线任务 Guess Who I Saw Today 的处理方法
8	The Kings	四条主线选择；关键在支线任务 G.I.Blues 的处理方法
9	Lily	关键在自由任务 Lily and Leo 的处理方法；战死（Hardcore 模式）
10	The Misfits	关键在支线任务 Flags of Our Foul-Ups 的处理方法
11	NCR Correctional Facility	四条主线选择；是否杀死 NCR 的领导者
12	Novac	是否结盟 Legion；是否结盟 NCR；关键在支线任务 Come Fly With Me 的处理方法
13	Powder Gangers	关键在支线任务 Why Can't We Be Friends 的处理方法
14	Primm	四条主线选择；支线任务 My Kind of Town 的处理方法
15	Rangers	四条主线选择；关键在支线任务 Return to Sender 的处理方法
16	Raul	关键在支线任务 Crazy, Crazy, Crazy 和自由任务 Old School Ghoul 的处理方法
17	Enclave Remnants	关键在支线任务 For Auld Lang Syne 的处理方法；是否救活凯撒（Legion 主线）
18	Rex	关键在支线任务 Nothin' But a Hound Dog 的处理方法
19	Arcade Gannon	是否救活凯撒（Legion 主线）；支线任务 For Auld Lang Syne 的处理方法；四条主线选择
20	Black Mountain	关键在支线任务 Crazy, Crazy, Crazy 的处理方法；无视黑山则电台继续播放、Raul 被处刑
21	Boomers	四条主线选择；关键在支线任务 Volare 的处理方法
22	Boone	关键在支线任务 I Forgot to Remember to Forget 的处理方法；四条主线选择
23	Brotherhood fo Steel	四条主线选择；主线任务中钢铁兄弟会相关任务的处理方式
24	Rose of Sharon Cassidy	四条主线选择；是否完成支线任务 Heartache by the Number
25	ED-E	是否修好 ED-E；关键在支线任务 ED-E My Love 的处理方法
26	Fiends	关键在支线任务 Three-Card Bounty 的处理方式；四条主线选择
27	Veronica	关键在支线任务 I Could Make You Care 和 Still in the Dark 的处理方式

极品飞车 热力追踪

原名 Need for Speed: Hot Pursuit | 发售日 11月16日
游戏类型 竞速 | 发行商 EA | 版本 美版

各等级金额

[文：雷电]

游戏中（地下）车手和警察的等级是分开的，增加自己的赏金（Bounty）就能提升等级，在游戏中完成赛事获得排名可以得到大量赏金，通过完成各种驾驶技巧就会得到赏金，必入与对手车辆碰撞摩擦、撞烂对手车辆、超过对手、通过新发现的捷径等等。以下是达到各个等级所需的赏金金额。

等级	车手等级名	警察等级名	Bounty 赏金金额
1	Speeder	Cadet	0 Bounty
2	Suspect	Cadet Ⅱ	20,000 Bounty
3	Suspect Ⅱ	Officer	60,000 Bounty
4	Target	Officer Ⅱ	120,000 Bounty
5	Target Ⅱ	Patrolman	195,000 Bounty
6	Felon	Patrolman Ⅱ	275,000 Bounty
7	Felon Ⅱ	Patrolman Ⅲ	360,000 Bounty
8	Offender	Trooper	450,000 Bounty
9	Offender Ⅱ	Trooper Ⅱ	545,000 Bounty
10	Offender Ⅲ	Trooper Ⅲ	645,000 Bounty
11	Outlaw	Sergeant	755,000 Bounty
12	Outlaw Ⅱ	Sergeant Ⅱ	875,000 Bounty
13	Outlaw Ⅲ	Sergeant Ⅲ	1,000,000 Bounty
14	Wanted	Lieutenant	1,130,000 Bounty
15	Wanted Ⅱ	Lieutenant Ⅱ	1,226,000 Bounty
16	Wanted Ⅲ	Lieutenant Ⅲ	1,405,000 Bounty
17	Fugitive	Undercover	1,550,000 Bounty
18	Fugitive Ⅲ	Captain	1,700,000 Bounty
19	Notorious	Pursuit Agent	1,850,000 Bounty
20	Most Wanted	Ultimate Enforcer	2,000,000 Bounty

电锯惊魂 II

原名 Saw Ⅱ: Flesh & Blood | 发售日 10月19日
游戏类型 动作冒险 | 发行商 Konami | 版本 美版

怀旧秘技

[文：阳光成员 光之虹]

在标题画面下输入：上 上 下 下 左 右 左 右 B A START，就能解开一个名为“Old School”的成就，因为这游戏是 KONAMI 出版的。

合刊钜献 研究秘技

黑手党 II

原名	Mafia II	发售日	8月24日
游戏类型	动作	发行商	2K Games
版本	美版		

全车辆列表

［文：雷电］

游戏正篇中的成就／奖杯“Petrol Head”的获得条件是驾驶 30 辆不同的车，游戏中一共有 36 种，达到 30 种即可，抢车、撬锁或砸车窗后进车再下来就算开过了。当前开过的车辆种类可以在游戏的统计菜单（Game Statistics）里查看，可以配合下表看看自己漏了哪款。

车名	初始马力（bhp）	最高时速（mph）	重量（lb）
ASCOT BAILEY	131	123	1887
BERKLEY KINGFISHER	188	104	4314
CULVER EMPIRE	139	94	3858
CULVER EMPIRE POLICE PECIAL	164	96	3858
HOUSTON WASP	160	100	3607
ISW 508	150	120	2899
JEFFERSON PROVISIONAL	129	91	3571
LANCASTER SERIES 69	161	102	4129
LASSITER SERIES 75 HOLLYWOOD	188	105	4564
MILK TRUCK	91	62	5357
POTOMAC INDIAN	118	96	3695
QUICKSILVER WINDSOR	110	95	3571
QUICKSILVER WINDSOR TAXI	110	95	3571
SHUBERT 38	84	82	3131
SHUBERT 38 PANEL TRUCK	84	76	3969
SHUBERT 38 TAXI	84	82	3131
SHUBERT ARMOURED VAN	150	69	9922
SHUBERT BEVERLY	162	102	3450
SHUBERT FRIGATE	150	104	2851
SHUBERT HEARSE	84	79	3595
SHUBERT PICKUP	90	83	3571
SHUBERT SERIES AB	60	70	2579
SHUBERT SNOW PLOW	165	63	10141lb
SHUBERT TRUCK	165	63	9921
SHUBERT TRUCK COVERED	165	63	9921
SHUBERT TRUCK FLATBED	165	63	10195lb
SMITH COUPE	51	70	2403
SMITH CUSTOM 200	190	110	3307
SMITH CUSTOM 200 POLICE SPECIAL	228	118	3307
SMITH DELUXE STATION WAGON	82	67	3274
SMITH MAINLINE	110	93	3307
SMITH THUNDERBOLT	194	117	2981
SMITH TRUCK	94	60	7231
SMITH V8	84	79	2571
WALKER ROCKET	166	125	4233
WALKER COUPE	63	60	2077

刺客信条 兄弟会

原名	Assassin's Creed: Brotherhood	发售日	11月16日
游戏类型	动作	发行商	Ubisoft
版本	美版		

雷电装扮的拿法

［文：铃］

练习模式的所有练习拿到铜牌评价就可以了。调出主菜单后，找到练习模式（VIRTUAL TRAINING），选择进入以后会发现一共有四项，不过别高兴得太早，这仅仅是告诉玩家练习项目被划分为了四个大类别而已。第一类移动练习（Free Run）下共有九个课程，其中包括一个入门练习、六个分段练习、两个长距离练习。六个分段练习三个为一组，分别是两个长距离练习的分段练习，经过了分段练习的训练，长练习反而会显得简单。第二类刺杀练习（Stealth Assassination）下共有六个课程，其中三个只能用袖剑，三个可以用所有的武器，全武器可以用时候推荐用十字弩，十字弩不仅射程远又不发出声音，而且对敌人也是一击必杀，刺杀练习全过程不能触发警报，成绩结算参考的是完成时间。第三类抢旗练习（Locate）供有三个课程，要求玩家拿到场地中全部旗帜，成绩依旧按时间结算。第四类战斗练习（Combat）下共有五个课程，前两个是看最大杀敌数，后三个是结算杀死获得的点数，最大杀死数的练习里要求玩家不能受伤，而点数结算的练习是要求玩家保持高连杀数，用连杀来干掉敌人才能获得高分，连杀数越高加分越多。所有的练习项目都能够随时重新挑战，想拿金牌的同学可以利用这一点快速重新开始。由于奖杯／成就中有一项是拿到三块金牌，因此个人推荐一下相对比较好拿的项目，首先是战斗练习中的连杀练习，擅长战斗的玩家把这三个拿到就可以了，其次的选择是移动练习中的六个分段练习，分段练习由于路程短，因此比较好记路线，而且就算失败也很方便重新再来，不会破坏节奏，另外抢旗练习的第一个课程也比较简单。刺杀练习个人不推荐，因为出现不稳定因素的可能性比较大，当然，如果能在第一次玩的时候就顺手拿一块金牌就更好了。

一百零一面旗帜的分布

游戏中一共有 Borgia 旗帜一百零一面，其中罗马城市地上部分一共有八十三面旗帜，剩下的十八面旗帜被分布在了 Romulus 的六个遗迹洞穴中（圣殿骑士的洞穴是没有旗帜的），每个遗迹内各有三面。除了旗帜外，另一项重要的收集要素——羽毛在本作只有十根，它们全部位于罗马的地上部分。玩家细心观察就会发现，地上部分羽毛和旗帜的具体位置其实在大地图上是有标注的，如果玩家想要查看自己来有多少旗帜和羽毛没有收集，可以按下 START 键进入暂停菜单，选择 DNA，在其中可查看明细。

遗迹洞穴“Leader of the Pack”的进入方法

要想进入这个遗迹，先得去找建筑师把附近的水渠修建好，一直修到系统提示可以进入为止，然后入口处的水位会上涨，接着只要游进去就行，担心错过提示的话可以采取最稳妥的办法，那就是把水渠全部修了。

降落伞的取得方法

完成所有的战争机械任务就能得到达芬奇的礼物——降落伞，降落伞是消耗类道具，会用完的，不过可以到裁缝铺去购买，还可以购入增加携带上限的袋子。

商店委托任务道具一览

游戏中赚钱的主要方式是投资建城和购买地标等，由于在宝箱里捡到的道具可能与商店委托任务有关，因此建议大家不要卖掉这些道具。指派刺客手下外出执行任务时也会奖励宝物，这些物品也最好保存下来。另外，在城内遇到小偷时要毫不犹豫地追上去，因为从他们身上不仅能搜到钱，还有珍贵的物品。

铁匠铺任务

任务：Faith	所需道具：Terracotta Pot（×3）、Totem（×2）、Buddhist Prayer Beads（×2）	解锁时间：记忆片段 2	奖励：Captain's Sword
任务：Exotica	所需道具：Shrunken Head（×2）、Elephant Ivoy（×3）、Indian Diamond（×3）	解锁时间：记忆片段 5	奖励：Seusenhofer Pauldrons & Seusenhofer Chest Guard
任务：Blood Money	所需道具：Vlad The Impaler Coins（×7）	解锁时间：记忆片段 6	奖励：Spada Lunga

裁缝铺任务

任务：Pulling Threads	所需道具：Silk（×8）、Cardinal's Purple Dye（×5）	解锁条件：获得十字弩	奖励：Large Quiver

艺术商店任务

任务：Trendsetting	所需道具：Pomander（×2）、Ambergris（×3）、Papaver Silvaticum（×1）	解锁时间：记忆片段 2	奖励：Vaticano District Treasure Map

诊所任务

任务：Venomous	所需道具：Tomatoes（×5）、Nutmeg（×3）、Aconite（×2）	解锁条件：记忆片段 5	奖励：Fast Poison

征服

原名	Vanquish	发售日	10月19日
游戏类型	动作射击	发行商	SEGA
版本	美版		

直接解锁“神难度”

［文：铃］

在游戏标题画面，将右摇杆以逆时针或顺时针的方向转动二十圈（方向要一致），操作正确完成后就会听到一个特殊音效，此时再进入开始游戏画面就能选择“神难度”开始游戏了。正常情况下，“神难度”只有在通关一次后才能选择。

达成奖杯／成就“Living Legend”的秘诀

“Living Legend”这个奖杯／成就要求玩家一次不死通关，通常情况下很难达成，但只要使用以下方法一定能成功。“Living Legend”的达成对难度没有要求，可以任意选择。游戏中从角色死亡到重挑战的菜单出现前有一段时间，这段时间内可以立刻按下 START 键选择退回主菜单，之后在标题画面下选择“继续游戏”就行，只不过选择简单或普通难度的话，重复这个次数能相对少一些。在高难度下利用这个方法还能避免手中的武器因死亡而降级。

迅速上弹

填装子弹的动作和时间其实是可以省下来的。按下上弹键后，只要立刻切换成另外一种武器再迅速切换回来，弹夹就已经满了。另外，如果觉得站着不动很危险，可以按下上弹键后立刻开始翻滚或冲刺，此时角色其实依旧在填装子弹，过一段时间子弹就上好了。

快速升级武器

当想要升级的武器弹药补给出现时，如果手中的枪已经用了几发子弹，可以先在附近用身上没有的武器把自己想要升级的枪换下来，然后再去捡刚才满子弹的补给，最后返回去捡自己刚才放在地上的枪。举个例子，玩家手里持有突击步枪、重机枪、霰弹枪，想升级重机枪但用了几发，可以先用附近的狙击枪把身上的重机枪换下，然后用狙击枪把满子弹的重机枪捡起来，最后再回去捡用过的重机枪，武器就能升级了。

巧用升级道具

在高难度的流程和挑战中，升级道具的主要作用不再是升级武器，而是填满强力武器的弹药，由于升级道具一段时间不减并不会消失，如何合理利用才最划算成了值得思考的问题，比起随意升级，还是关键时刻拿来补充子弹划算。

复制强力武器

游戏中只要角色死亡，继续游戏时是以角色死亡时手中持有的武器为准，从上一 Checkpoint 重新开始游戏，也就是在某些 Checkpoint 位置合适的时候，我们可以捡到好武器后就故意挂掉，从已经持有强力武器的这种状态继续开战，而且来到相应位置后，那些强力武器的补给还在。用此方法后最终战的难度大减。

冲刺取消

在游戏中玩家松开冲刺键时角色会有收招的动作，这个动作可以发动翻滚来取消，连续冲刺短距离并用翻滚取消，可以在不消耗多少战斗服时间槽的情况下高速、安全地移动，使用得好甚至能慢慢回复时间槽，这个动作是想过挑战六必备的。

Romanov 系机器人战法

Romanov 系机器人有个共同的弱点——头。将它们的头打掉它们就会变成瞎子，只是朝着最后一次看到角色的地方乱攻击，持续一段时间就会自爆。挑战六中利用这个方法可以轻松不少。

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 2

原名	NARUTO-ナルト- 疾风传 ナルティメットストーム2	发售日	10月21日
游戏类型	动作	发行商	NBGI	版本	日版

网战心得

[文：胜负师]

系列首次加入网络对战，游戏系统也针对网战进行了适当改良，令世界各地的火影迷可以切磋交流，一较高下。当然，由于不同玩家所处的网络环境差别较大，对战时的输入延迟现象比较常见，出现延迟的话水平很难得到正常的发挥。而且本作并不是真正意义上的格斗游戏，角色平衡性方面有所欠缺，网战使用强势角色的人较多，缺少对战经验的人在一开始可能很难适应一些高胜率玩家的打法。由于网战掉线一方没有实质的惩罚，所以出现了少数缺乏自律的玩家，在比赛快输的时候故意退出或拔掉网线，也就是俗称的“拔线党”……种种情况多多少少会造成一些不爽。事实上，这些问题都是可以在一定程度上解决的，希望下面这个网战问答能够对有疑惑的玩家有所帮助。

Q: 赢 50 局到底难不难？

A: 仅出于奖杯或成就的需要，玩家最少需要在排名赛中取得 50 胜和 20 败。和一些格斗游戏动辄几百局甚至上千局的网战要求相比，这个要求还是非常低的。以 50% 的胜率来计算，100 局左右就能完成指标，一天打上三五十局，两三天也就搞定了。只是要尽量在玩家比较多的时间段上线，以免搜对手时浪费时间。

Q: 网战可以和好友互刷吗？

A: 理论上是可以的。在玩家比较少的时间段，一个人建好对战房间之后另一人搜同段位的对手，要搜到朋友并不难。然后双方赢一局输一局这样打，段位升到一定程度就搜不到了，此时就由高段位者建房间，低段位者搜比自己段位高的对手，还是有一定几率可以搜到的。只是这个方法比较麻烦，也很难保证没有其他玩家闯入对战房间。来来回回建房间、退出、搜索等等工序不见得省时省力，同时也丧失了对战的乐趣，因此不到万不得以还是不要互刷为好。

Q: 网络延迟真让人头疼，而且要是我延迟，对方不延迟，那我怎么打得赢呢？

A: 首先要确认一点，网络延迟是双向的，你延迟，你的对手也一样，不存在不公平的情况。若不想让延迟坏了你的兴致，可以用信号好坏做为搜索条件，尽量选择信号在两格以上的对手。本作的操作要求不像 FTG 那么严格，两格信号已经可以正常对战。一格勉强可以打打，但也可能出现明显延迟，最麻烦的是按防御过一秒钟才有反应，很容易中忍术甚至奥义。由于对方也是这种情况，所以还不如积极进攻，延迟时过多考虑防御反而防不胜防。

Q: 碰上“拔线党”怎么办？

A: 虽说“拔线党”是少数人，但在至少 70 局的对战中，总会碰上几个。玩家资料中除了胜负局数，还有一个最近 10 局的掉线情况统计，以 n/10 来表示，当 n 在 2 以上时基本可以确定为“拔线党”。保险起见，哪怕是 1/10 也别和他打，因为这个游戏网络卡的时候只会不断出现“通讯中”字样，若非人为，其掉线的几率极低。其实 0/10 也有拔线的情况存在，在对手体力只剩一点时，就不要用连携奥义来轰杀了，奥义表演时间太长，会给对手拔线的机会。

Q: 游戏中的最强角色是谁？

A: 就角色使用率来看，排在第一阵营的应该是鸣人、仙人模式鸣人、波风皆人、佐助、鼬、迪达拉、蝎等角色，简单来说，鸣人、鼬的觉醒状态极为强力，经常上演大逆转；佐助擅打距离战，奥义麒麟持续时间长、有追踪效果、易确认；四代目火影的速度和瞬移能力让命中和回避率有保证；迪达拉的弹幕攻击堪称新人杀手，但仅凭□键无脑连按无法应对段位提升后的战斗，要打得更有变化才行；蝎因其傀儡师属性，可适应全距离的战斗，且制压力强，攻击被替身掉往往也没多少危险性。从网络排名来看，最强角色应该是蝎，全球最早升至最高段位以及最早将 BP 值刷满的玩家使用的主力角色都是蝎，3000 场对局中只输 200 多场的战绩非常惊人，90% 多的胜率在一般的对战游戏中是极为罕见的。尽管如此，一些相对冷门的角色也不容小看，比如小樱、牙等角色以忍术为核心的打法也很强力，和蝎对战时也未必会输。

Q: 网战遇到迪达拉怎么对付？

A: 这是很多新手都会遇到的问题。如果只是□键连按的初级迪达拉，那就简单了，左右的忍者移动加手里剑就能避开小鸟并中止其连技，配合可以打到空中的援护角色如角都、鼬等，也能让迪达拉的弹幕无法发挥。忍术发动快穿透力强的角色（例如：牙）可以轻易破解弹幕。高段一些的迪达拉会增加在攻击中夹入忍术、用查克拉冲刺接近并使用投技等手段，但接身攻击始终是其弱项，也缺少爆发力，其远程优势发挥不出来的话就没什么可怕的了。

Q: 对手老是离远了用“消极战术”怎么办？

A: 这不是什么消极战术，不断使用飞行道具、远程忍术、远程援护是一种高胜率的打法，但很多人觉得这么打没意思，或是批评游戏系统有漏洞。实际上这种打法并不简单，毕竟绝大多数的远程攻击都可以用忍者移动避开，而且对手同样也有远程攻击手段，距离控制不好的话很容易被对手突进过来。对付远程流，关键是要能沉住气，体力落后时千万不可急躁，让自己先处于场地中央时，这样对手怎么移动和你还是拉不开距离的，之后慢慢逼近，进入射程后再发动攻击。另外，喜欢热血近战的玩家可以自己开对战房间等别人来战，这样就能选“演习场”这种小场地了。而且在战斗开始时自己处于画面外侧，视角上有利。

Q: 网战时有什么实用的技巧可以提高胜率？

A: 由于没有什么复杂的操作，因此除了角色性能之外，对战经验还是占了主导地位。请把握几个要点，第一，角色组队尽量选有能力加成的，当然，如果相性角色的援护不怎么好用，那可以选飞段，其援护攻击持续时间长，不易替身，牵制力强，而角都、鼬、迪达拉、佩恩、药师兜、樱、鸣人、佐助等人的援护各有千秋，选择时视对手使用的角色而定；第二，援护类型中一定要选一个攻击型的，因为其自动援护效果（所有吹飞攻击后自动追打）是大伤害的重要来源，主要用法是直接跟奥义或连携奥义，最好在自由对战里练一下接奥义的时机，这可是对战中的大杀器；第三，由于替身术的存在，要避免使用持续时间长的连续技，比如查克拉冲刺之后打两三下后接用投技，或直接用投技是很常用的手段，如果对手第一时间用了替身术，自己要马上准备替身，并放援护增加脱出率。第四，不推荐用快速连点的“抽筋流”来输入替身术，还是应该尽量按对手的攻击节奏一下一下点防御键，成功率更高，网速实在不给力时再以连点解决。不管用什么角色，掌握这四条原则，再多一些实战积累经验，胜率自然而然就上去了。

荣誉勋章

原名	Medal of Honor	发售日	10月12日
游戏类型	主视角射击	发行商	EA	版本	美版

“一级战士”模式解锁条件

[文：铃]

以任意难度完成单机战役模式即可解锁“一级战士”模式，但该模式必须在主机处于联网状态下才能进入。

连环刀

持枪状态按下 RS 键 /R3 键为出刀，持刀状态（例如海神之网关卡）按下射击键也能够出刀。在前方没有敌人的情况下，出刀后收招的动作并不算太快，但如果面前有敌人，那就完全不一样了。走到敌人面前连按出刀键，你会发现角色会使用出神入化的连环刀，不仅收刀动作省了，连出刀动作也省了，想把敌人从站着一直砍到倒下也是可行的。

苍翼默示录 连续变幻

原名	Blazblue Continuum Shift	发售日	7月1日
游戏类型	格斗	发行商	Arc System Works	版本	日版

μ-12 最简出现条件

[文：九兵卫]

本作追加的原创新角色 μ-12 的出现条件为完成 STORY 模式的真结局，而解锁真结局（TRUE END）最简路线依次为——开启 Ragna 篇 TRUE END、开启 Noel 篇 TRUE END、开启 Jin 篇 TRUE END、开启 Rachel 篇 TRUE END、开启 Tsubaki 篇 TRUE END、开启 Hakumen 篇 TRUE END、开启 Hazama 篇 TRUE END，这样即可解锁真结局。每个角色的路线达成 TRUE END 会看到 COMPLETE 字样。

GALLERY 模式全内容收集隐藏条件

除了全路线 STORY 模式完成 100%（三结局）、全角色 ACRADE 模式完成，本作 GALLERY 模式中还有一些特殊插画取得方法比较特殊。另外，TIPS1 的“教えて！ライチ先生”全部八话只要全部依次看完即可解锁。TIPS2 的“教えて！ライチ先生”共五话，第二话需要看完第一话且 Bang 篇与 Carl 篇的达成率在 50% 以上；第三话需要看完第二话且达成 Jin 篇的 TRUE END；第四话需要看完第三话且达成 Ragna 篇与 Taokaka 篇的 TRUE END；第五话需要看完第四话且达成 Tsubaki 篇的 GAG END（搞笑结局）。正确完成 TIPS2 第一话以及第五话中最后的问答，关系到两张插画的取得，答错了也不要紧，玩家可用快进再答一次。

特殊插画主题	出现条件
ミュー	CHALLENGE 模式达成率 20%
レイチェル＆ラグナ	CHALLENGE 模式达成率 20%
テルミ	CHALLENGE 模式达成率 50%
ノエル＆ツバキ	CHALLENGE 模式达成率 50%
ハザマ	达成奖杯“いい暇つぶしになったわ”
ラグナ	达成奖杯“黒き者”
レイチェル	达成奖杯“次回作から本气を出すわ”
ハザマ＆テルミ＆ラグナ	达成奖杯“脱・初心者!!”
ラグナ＆ジン＆ノエル	达成奖杯“八方美人”
ライチ	达成奖杯“苍に染まるまで～”
ココノエ＆ティガー	达成奖杯“ヘヴィだぜ!!”
ライチ	达成奖杯“惊きの白さ”
マコト＆ノエル＆ツバキ	达成奖杯“俺の側に近づくなぁぁぁ!”
ジン	达成奖杯“俺の側に近づくなぁぁぁ!”
ニュー＆タオカカ	达成奖杯“BREAKERS!”
ノエル	达成奖杯“トリガーハッピー”
タオカカ	达成奖杯“ねこ☆ぱーんち”
アラクネ	达成奖杯“怒首领虫”
アラクネ	达成奖杯“怒首领虫”
アラクネ虫	达成奖杯“怒首领虫”
バング	达成奖杯“THE・禅祭”
ハクメン	达成奖杯“※ただしハクメンに限る”
ミュー	达成奖杯“さあ、ムラクモの觉醒だ!!”
ツバキ	累计游戏时间 20 分钟以上
レイチェル	累计游戏时间 40 分钟以上
レイチェル＆ノエル	累计游戏时间 60 分钟以上
カルル	累计游戏时间 80 分钟以上
ノエル	累计游戏时间 100 分钟以上
ティガー＆ココノエ	累计游戏时间 120 分钟以上
タオカカ	累计游戏时间 140 分钟以上
タオカカ	累计游戏时间 160 分钟以上
ツバキ	累计游戏时间 180 分钟以上
ラグナ＆ジン	累计游戏时间 200 分钟以上
ライチ	累计游戏时间 220 分钟以上

2011年第一场业界盛会！
Nintendo World 2011
3DS体验会现场直击

焦点 OUR FOCUS

2011年1月8～10日期间，“Nintendo World 2011”在千叶幕张会展中心举办。这是今年的第一场游戏盛会，完全围绕3DS的试玩体验。这也是任天堂首次向普通玩家提供零距离接触3DS的机会，而且完全免门票。不过展会的规模并不是很大，仅使用了幕张会展中心的一个展厅。现场的人流量也不是很大，3天的时间总共只有2.6万人次的观众。而去年的TGS2010在4天时间里共吸引20.8万人次。就算与过去其他的任天堂个展相比，今年“Nintendo World 2011”也显得过于冷清。在NDS发售之前于日本举办的“Nintendo World Touch! DS”吸引观众约8.3万人次，而2001年举办的“Space World”都有8.1万人次的观众。

“Nintendo World 2011”可以说是人气不足、精彩有余，提供试玩的新作数量相当充实，现场也有不少的舞台活动。为了让更多人提前感受3DS的精彩，任天堂将会在接下来的一个多月时间里在日本各地巡回展出，其中在大阪和东京市区举办的巡展比较值得关注。

文 星夜　美编 anubis



电池续航时间仅3～5小时

由于3DS的性能强劲，因此耗电量也比较大。任天堂在公布3DS首发细节的同时，也公布了玩家关注的电池续航时间。将3DS的电量充满需要3个半小时，然后在屏幕亮度调到最低的情况下，玩3DS游戏续航时间为3～5小时，而游玩NDS游戏可以持续5～8小时。3DS的包装盒里包含：3DS主机、3DS充电台、电源、触控笔、SD卡（2GB容量）、6张AR卡、说明书以及质保卡。就算玩家只买机器不买游戏，内置的多款趣味软件也够玩上一阵子。3DS内置了7款软件，除了之前已公布的5款外，这次还公布了3DS Sound和Face Shooting这两款软件，前者可以录制和编辑180段10秒钟的声音，后者是可以把家人朋友的脸当射击目标的3D迷你游戏。



▲3DS内置的3D照片拍摄软件。



▲3DS的Mii Studio软件可以将用户设计的Mii形象转化为QR码。

有损视力？低龄儿童慎用

在这次的3D体验会召开之前，任天堂发布声明，表示由于裸眼3D可能会对视力有损，因此3DS不适合6岁及以下的儿童。有低龄儿童到现场体验3DS游戏，需要有家长陪同，并关闭3D模式。关于玩3DS有损视力的可能性引起了媒体的广泛关注。对此，岩田聪表示，任天堂咨询的眼科专家指出，观赏3D视频对低龄儿童的视力有损，在3DS的包装盒上将会有醒目的提示。岩田聪表示，任何3D产品对低龄儿童的视力都有影响，任天堂是抱着对消费者负责的态度对于可能的负面影响提供充分的信息。

3DS日本首发游戏阵容公开

在“Nintendo World 2011”期间，任天堂通过其官方网站正式公布了日版3DS首发的对应游戏阵容，以及游戏的价格。2月26日3DS首发当天，将会有8款游戏同步推出。与任天堂第一方占半壁江山的过去不同，3DS首发游戏中只有一款《任天狗＋猫》来自任天堂，其他都是第三方游戏。值得注意的是，3DS游戏定价明显高于NDS，休闲游戏标准价格为4800日元，传统大作一般为6000日元左右。毕竟3DS的游戏开发成本远高于NDS，标准价格的提高是在所难免。

3DS日本首发游戏阵容

游戏名	发行商	定价（日元）
任天狗+猫	任天堂	4800
胜利十一人3D	Konami	5800
巨兽之战 恐龙3D	Ubisoft	5040
超级街头霸王IV 3D版	Capcom	4800
战国无双 编年史	Koei Tecmo	6090
飞翔泡泡龙3D	Square Enix	4980
山脊赛车3D	NBGI	6090
莱顿教授与奇迹之假面	Level-5	5980

3DS春季关注作品发行计划

游戏名	发行商	发售时间
ASPHALT 3D：NITRO RACING	Konami	3月
苍翼默示录 连续变幻II	ArcSystemworks	3月
模拟人生3	EA	3月
死或生 次元	Koei Tecmo	3月
超级猴球3D	SEGA	3月
火影忍者 疾风传 最强忍界决战	Takara Tomy	3月
Steel Diver	任天堂	3月17日
高达 3D战斗	NBGI	3月24日
分裂细胞3D	Ubisoft	3月
疯兔危机 时空之旅	Ubisoft	3月
罗特列克博士与忘却的骑士团	Konami	春季
生化危机 雇佣兵3D	Capcom	春季
塞尔达传说 时之笛 3D	任天堂	春季
PilotWings Resort	任天堂	春季
十项运动 3D体育	Hudson	春季
深渊传说	NBGI	春季
海贼王 无尽巡航SP	NBGI	春季
幽灵行动 暗影之战	Ubisoft	春季



任天堂3DS
体验会纪实报道

文 Chocobo
编 奈落
美编 anubis


▲这次的来场人数虽然赶不上TGS，但也算是够热闹了


▲这两种颜色的3DS实机都非常漂亮，尤其是拿在手里之后的感觉比照片上要好


▲3DS主机素颜照

这次3DS试玩展会在千叶县的幕张展览馆举行。体验会的第一天是星期六的早上，加上之前社会对3DS的关注程度，本以为这一天幕张展览馆会涌入大量玩家试玩。但实际抵达的时候才发现，今天的人潮比起TGS还是差了好几个档次。不过明显能发现今天的来场者结构要比TGS来得分散、广泛，可以看到各个年龄层和性别的人排着整齐的队伍等待入场。尤其是父母带着孩子一家人来游玩的情况非常普遍。

进入展馆，最明显的就是日本偶像组合“岚”的大幅广告，巨大广告画中岚的成员们手持3DS游玩时兴奋的脸一下子点燃入场观众们跃跃欲试的心情。在试玩区提前玩到的人脸上也露出惊讶欣喜的表情，这就更让等待的人望眼欲穿（笑）。所有人都恨不得赶紧一睹裸眼3D的真相！在现场，《塞尔达传说　时之笛》，《光神话　升起》排队的人很多，《时之笛》更是需要2小时才能玩到。与此同时，一般第三方开发商的展区，最多排30分钟队就能体验到了。如果是在午饭时间，基本上排队的人更少。有一个非常有趣的现象，排队的人普遍手里拿着PSP在玩……现场有很多舞台活动，不少大腕都上台展示说明3DS的有趣机能。一点半左右的时候，Level-5的社长日野晃博还亲自登台一表自己对3DS的支持。

下面废话少说，献上所有展出游戏的重点试玩报告！


▲《塞尔达传说　时之笛》是试玩最火爆的游戏，究极神作的影响力果然非凡



▲任天堂配备了无数高质量大屏液晶演示器滚动播放3DS各种软件和机能的介绍短片



▲岩田聪亲自讲解3DS新机能。


■小野义德亲自讲解《超级街头霸王IV 3D版》


■与TGS等展会不同，这次的Showgirl更像专业的讲解员



■《生化危机 启示录》的画面表现媲美家用机


■AR Games演示，新颖有趣的实景游戏

大作试玩

[潜龙谍影 食蛇者 3D]

据制作人松花贤和的介绍，本次的演示视频是集结了小岛团队里的精锐，可以说是梦之队做的。该作将会以《MGS3》为基础，从故事的时间顺序来看属于最开始的那一段，主题是在野外的生存。本次会场里只有演示视频（Naked Sample），无法实际试玩游戏。但是演示视频中的镜头的角度可以大范围的转动。游戏中，蛇、出logo的画面、从桥上掉下去还有士兵弄掉香烟的场景3D效果逼真给力。最后的场景是斯内克见到了The Boss，然后俩个人打起来，结束。制作人透露该游戏还会应用加速度感应器、陀螺仪等技术，但是没有透露具体细节。关于擦身通信功能会在游戏中如何被应用也没有详谈。但是他保证会用系列一贯的风格活用上述技术，让游戏性提升一个层次。





[胜利十一人 3D]

试玩时间只有3分半，控制梅西率领的巴塞罗那和电脑踢。本次试玩版，视点接近第一人称视角，从控制的人的身后往前看，利用人物上的箭头来判断进攻方向。本次试玩版没有力量槽，不知道正式版中有没有。上屏时不时地不容易对焦（出现重影）。解说内容比以往丰富，但是3D效果和游戏本身的画面素质都不尽如人意。





[生化危机 启示录]

本次试玩版的舞台是船内，操作吉尔进行游戏。本作的画面惊艳，3D效果有身临其境的感觉。特别是跟僵尸遭遇的时候，突然从某个箱子里跑出老鼠的时候，能带来前所未有的恐惧感。操作方式为：R键架枪，Y键射击。和家用机手柄的操作方式一样。途中有一道锁着的门，门上有类似信箱挡板一样的东西，按Y，能透过门看到里面坐着预告片里被绑着的人。试玩版里被僵尸咬了以后，血减少，屏幕一圈会变红，但是脱离战斗后会自动慢慢恢复，笔者遗憾地死在两个僵尸咬人的房间。能在掌机上体验到和跟家用机差不多的画面实在令人感动！



[超级街头霸王 IV 3D]

游戏总共有 35 个人物登场。每个人物一开始都有 3 套衣服可以选。3D 时比较容易对焦。在视角模式里除了一直有的普通视角模式以外追加了“dynamic 视角”模式，就是从控制人物的肩部斜后方观察战局的视角。这个视角 3D 的纵深感更丰富，可以让你能更仔细地观察对手的脸部表情，同时必杀技的效果也会更逼真震撼。游戏中 3DS 的下屏被分为“田”字形，每一个小方格是一个招式的快速出招按钮，也就是技能快捷键。试玩版里 4 个方格分别被设置为必杀技 2 个，超必杀一个（SC），终极超必杀（UC）各一个。问了一下解说的小姐，好像这四个方格可以自由设定技能。比如某个在家用机版里需要拉后蓄力的技能，如果通过下屏快捷键来发动的话，不用蓄力就能发出来。这样一来跟家用机版相比，平衡性和竞技性可能会发生不小变化。另外游戏公布了几个对战模式，因特网对战：可以通过互联网和全世界的人联机。本地对战：通过 WiFi 和附近的人联机，可以不用等，自己在玩的时候对手可以乱入。观战机能：可以观看另外两个人的对战情况，最多支持 6 人同时观看。游戏中能收集角色模型，擦身而过通信中模型能自动和别人的模型对战。对战中能获得模型点数，可以用来购买新的模型。自己可以和模型对战。在舞台活动时间，小野公布了一串密码，据说今后凭借这串密码可以在游戏中得到黄金春丽的模型！联机模式支持一张游戏两人对战。





[死或生 次元]





一上来被 Show girl 推荐玩 Chronicle 模式。霞的故事，里面会有绫音来阻止霞的离开，穿插打斗。下屏会附上一些特定用语的解说。故事剧情中，演出的画面也是 3D 对应的。霞胜利后直升飞机把吊桥轰断，霞登上直升飞机。以往的格斗游戏都是直接上来就是格斗，但是玩家可以在 DOA 的该模式下进行出招体验和练习。对战模式里，下屏有出招的列表。试玩版里当你输入 P 的攻击后，以 P 开始的连续技就在下屏列出来，一次最多显示 7 列。可以省去记连续技的烦恼。连续技列表的右边，有快速出招的按钮。投技、Hold、防御敌人快速出招的按钮直接出招。3D 效果开启以后，游戏人物在场景中的存在感被表现出来。关于以前流传的乳摇——就是晃动 3DS 时，人物的胸部会抖的传言，根据该试玩版来看不可能。不过本作对胸部的动画给得非常多，比如 Tina，每局胜利时都会摆一些会引起胸部激烈抖动的姿势。本作支持因特网和本地联机对战，另外玩家可以两人组成一个队然后和电脑打，电脑血多，两个人配合交替出场或者出合体技对付电脑。据说游戏自身会学习玩家格斗的套路，玩家之间可以相互将自己的人物角色进行交换，然后和交换过来的虚拟人物对战，由此获得物品，物品具体是什么还不明。

[战国无双]

本次试玩的关卡是“桶狭间之战”。在战斗前先选择主人公，本作不是选战国里面的武将进行游戏，而是选择原创的男 / 女主人公出战。然后不同的关卡会有不同的武将一共 4 人同时出战。与以往不同的还有，本作能够在 4 个人之间进行即时切换。下屏中间显示的是大地图，左右各有两个武将，并在地图中标注出武将所在位置。点触武将头像即可瞬间进行切换。根据任务发生的地点，选择最近的武将去完成任务可以事半功倍。

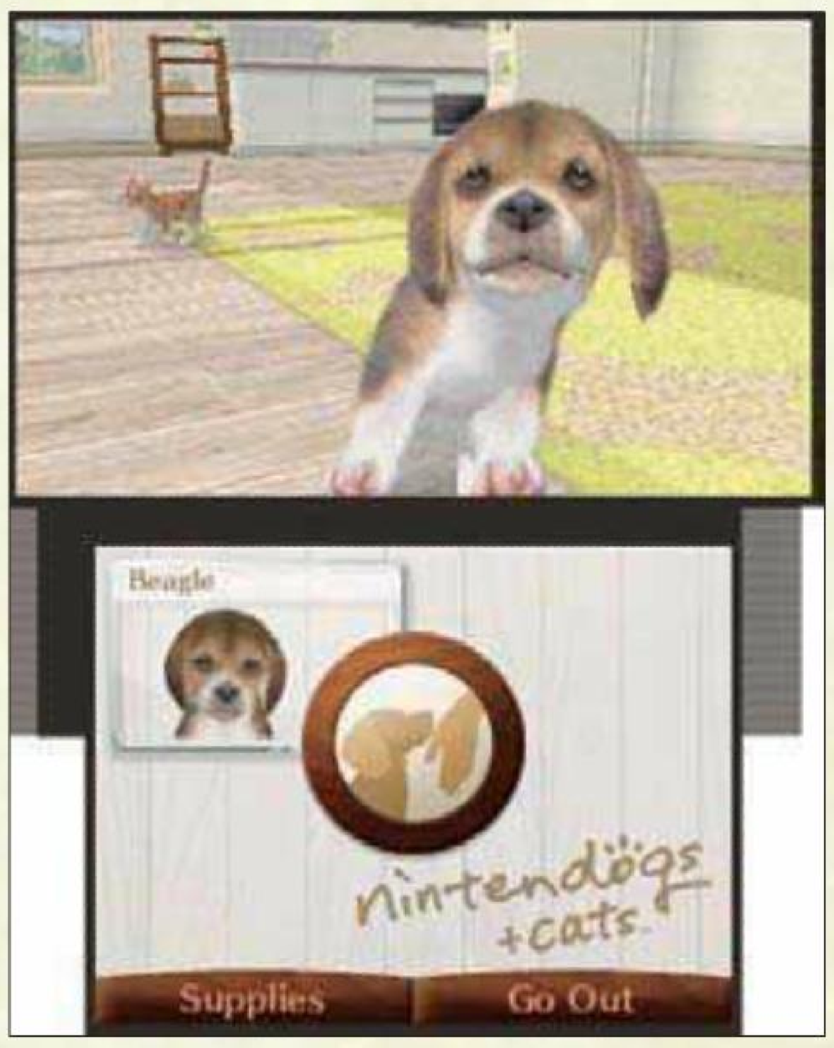


[山脊赛车 3D]

新机种的发售一般都会看到这个系列的作品。远景渲染的程度比较高，漂移时轮胎擦出的烟尘效果很好。本作的氮气加速：按 L 键一气使用两管氮气，按 R 键一气使 1 管氮气，L + R 键同时按是漂移氮气。比赛的时候，对手车辆上方除名字之外还显示他的头像照片。本作有点数系统，可以在比赛前消耗点数直接以一管氮气或更强的状态出场。比赛时如果撞到对手车辆，速度不会减很多。解说的内容比以前丰富。



任天堂狗 + 猫



在宫本茂的提议下，《任天狗》里加入了猫。其实也有人说是宫本茂自己开始养猫了。猫和狗如果分开来单养的话，猫的部分可能不怎么有趣，因为猫对人给它的刺激的反应并不是那么的丰富。毛的表现力在本作中大大提高了，猫和狗的眼球的运动也丰富了。猫的眼睛大小会随着光线的明暗而变化。每个人养的猫和狗在体型，腿的长度上等方面都不一样，所以主人可以自豪地对别人说自己的宠物很特别，很有个性。在 3D 效果下摸猫狗的时候，手往背部移动（往画面里面）去的感觉很容易感受到，与以往 DS 版中基本上是在一个平面上摸的感觉完全不同。本作中猫和狗会记住经常玩这个游戏的主人（对玩家的脸部进行分析并记忆），如果主人的脸凑近 3DS 内侧的摄像头，它们会凑上来，靠近屏幕。如果是陌生人的话，可能会发抖，狗有可能会汪汪叫。本作在任何时候都能拍照并保存在 SD 卡里，可以分享给朋友们。



[莱顿教授与奇迹之假面]

莱顿系列的第 5 作，前 4 作的销量世界范围内有统计的已经超过了 950 万。本作为了赶上(配合?)3DS 的首发，开发人数是前作开发人数的 3 倍！日野晃博自信满满地说，自从上次在 E3 展出游戏画面以后进行了一次大修，本作将成为该系列历史上最完美的一作。实际的画面也确实很不错，开启 3D 效果的时候，背景和人物之间的距离感很明显，人物的表情和动作十分生动。关闭 3D 效果的话就跟以前的画面差不多。调查画面的操作方法也焕然一新，以前在背景画面里瞎点，把谜题或者硬币找出来。这一次是用放大镜，背景画面可以将某一部分放大，进行细节的调查，如果放大镜变颜色了，就说明放大镜后面有什么东西藏着，这时候点此处就会出现谜题或硬币。解释起来可能没什么，但是调查时给人的感觉很像侦探。本次试玩版有两个谜题，谜题本身比较简单，但是 3D 画面的演出效果还是让谜题趣味倍增。

本作主题曲由松任谷由实来演唱，歌曲名是《Mysterious Flower》。本作还跟平面媒体合作（日刊ナゾ通信），从发售日开始 365 天，每天都有新的谜题配信。该游戏中还内藏了兔子和狗的养成游戏。



[光神话 升起]

FC 时代的百万销量大作（176 万），樱井政博将 2D 游戏 3D 化，当然游戏剧情也是原创。讲述的是美杜莎复活，到处作恶。パルテナ为了守护世界和平，派 Pit（声优：高山南）去战斗，本次 Pit 有了白色的翅膀，可以飞，但是只能飞 5 分钟。时间一过就会降落到陆地。但是本作的飞行好像不是任何时候都可以，只有游戏需要你飞的时候你才能飞，然后进行空战。游戏操作介绍视频里パルテナ和 Pit 的对话很搞笑，女神的表情非常丰富。樱井从《星之卡比》开始就致力于开发让任何人都能玩的游戏。本次试玩的这款作品本身就操作方式来说，只有 L 键射击，摇杆移动，用触笔改变视角。实际操作的时候因为



下屏是黑的，准星在上屏，又要按 L 键射击，还要作回避，可能会顾不过来。但是稍微花点时间应该可以适应，只是这样的操作方式对于左撇子的人来说就有点不亲切了。本作笔者在试玩的时候感觉最深的是原地复活，我选的是 hard 难度，一开始子弹很多，加上操作不适应有点手忙脚乱。这时发现死后竟然可以原地直接复活，这才让我坚持到游戏最后。但是这款游戏是快节奏的动作游戏，玩的时候不免会晃动 3DS，这样一来上屏 3D 的效果就马上消失，变成重影。2D 的话没这个困扰。普通难度的 BOSS 是前作也出现过的双头狗，困难难度的 BOSS 是魄力十足的大死神。



[塞尔达传说 时之笛]



全世界共卖出 760 万套的 N64 上的不朽名作。当时也是林克第一次变成多边形，现在又是第一次追加 3D 效果，所以本作备受期待。3 天里每天都基本上需要排两个小时的队才能玩上。当然可以在关门前跟工作人员求求情，然后放你进去玩。本作的内容和 N64 上的一样，但是像素提高很多，整个画面看起来很精致，游戏世界的纵深感满点。试玩版进去之后有三个选项，分别是教程，一个小关卡，和一个 BOSS 战。用摇杆控制林克，林克的行动非常流畅。用弹簧弓射击的时候可以利用 3DS 内藏的陀螺仪机能，靠移动 3DS 来调整方向。比如你把 3DS 往上移，游戏的画面的视角也移到上方，相当于拿照相机来看世界一样。当然也可以用摇杆或十字键来控制。攻击工具可以直接通过 x，y 键来切换。



[Steel Diver]



一款操纵潜水艇的游戏。一上来会让你选教程熟悉一下潜水艇的基本操作，如何前进、后退、上浮下沉、发射上方和前方导弹。海底的珊瑚，鱼类等栩栩如生。3D 模式下如同一个观赏用的大鱼缸。第 2 个选项是潜望镜模式，这里利用到的机能是陀螺仪机能。你转一圈，潜艇的潜望镜视角也 360 度来一圈，所以如果你想要歼灭身后的敌舰，你需要转过身然后找到敌舰，发射鱼雷将敌舰击沉。击沉效果表现的也不错，难度高的时候画面中会有暴风效果，时间关系没有体验最后的海战部分。

[AR Games]

3DS 内置机能，通过拍摄卡片产生动画，非常有意思的实景游戏。AR 游戏需要有专门的卡 AR 片来玩，利用 3DS 外部的摄像头对准一张卡片，可以不对准，只要让卡片在屏幕里就好，过一会 3DS 快速检索信息以后，3DS 屏幕中的卡片里会出来一个虚拟的角色或其他东西。本次试玩的游戏是：在卡片里会先出来一个小箱子，箱子里藏着一个小怪。屏幕上有一个准心，将准心对准箱子里的小怪后按 A 键就能用箭射击。射倒后，就会出现各种小怪的配置，有时为了找屏幕里侧面的小怪，需要拿着 3DS 走到卡片的侧面，然后瞄准射击。试玩的 BOSS 是一条龙，头和身子总共分几个部分，把它们全部射黑以后，龙就死了。舞台活动时演示的 AR 游戏是 AR 片里出来一个人，可以做各种姿势，然后和现实场景做互动，也可以给当前的画面拍照，将虚拟的东西和现实场景这种具有创意的组合保存下来。有 6 张卡片（附送）会同 3DS 同时捆绑发售。



[Pilot Wings Resort]

本作的场景跟Wii Sports Resorts里的ウフアイランド一样。开启3D效果的时候场景内的各种建筑、树林都会有较强的立体感。游戏中可以选择的飞行道具有飞机、火箭背带、滑翔机3种。关卡有两个，一个是操纵飞行道具穿过空中的各个环，终点也是在空中的一个环，根据穿过环的数量判定成绩。有3D效果的时候，目标物和自己的位置和距离比较容易掌握。另一个是控制自己的飞行道具在指定位置着陆。这个关卡里，需要考虑速度和切入角度，以缓慢着陆到目标的环内。



[颜シュ-ティング]



先用3DS里侧的摄像头给自己拍张照，游戏时屏幕画面的背景是外侧摄像头拍摄的现实场景，然后会有被恶搞过的自己的脸（类似变形小怪物）从画面里朝你飞过来。3D效果中，这些东西真有从画面中飞出来的感觉。你需要做的就是把那个朝自己飞过来的“自己的脸”射落。

[任天堂 3D照相机]

因为3DS外部有2个摄像头，所以很容易地利用这两个摄像头拍摄具有3D效果的照片。如果被拍摄的人做向前伸出手之类的动作，拍出来的照片更能表现出3D特有的纵深感。当然拍好的3D照片可以通过3D效果调节开关调成2D，也就是普通的照片效果。另外内置一个合成软件，用外部和内侧的摄像头同时拍两个人的脸（外部的摄像头拍一个，内侧的拍一个），3DS会将两个人的脸进行合成，出来的效果是头发、脸的轮廓是外部摄像头拍的那个人的，脸部五官是用内侧摄像头拍的那个人。很多试玩的人在尝试这个功能的时候都哈哈大笑。



裸眼3D之路

其实自从2008的7月开始，任天堂的股价就一直下滑，没有好的软件支撑，硬件方面也没有什么新的增长亮点，盈利水平大不如前。任天堂苦苦寻找一个可以再次拉动公司成长的关键产品。正值当时3D的流行，任天堂就顺势发表了3DS，还特别指出不需要眼镜。今年3DS发售在即，为了能让更多的人感受到3D效果的魅力，1月8号～10号在幕张展览馆开办了3DS体验会。

说到底，最关键的东西就是3D的效果到底怎么样啊？这个问任天堂，他们也无法回答。在试玩须知里明确写道：对于3D画面，不同的人会有不同的感觉。会场里的电视广告播放的也只是岚成员的脸以及他们那惊讶的表情和赞叹的话语。3D的画面只有在实机上才能体验到等等都让3DS变成浮云。

首先，毋庸置疑，3D的引入使游戏画面的纵深感变得明显，游戏世界（游戏画面）的层次感得到体现，加上3DS本身就强大的机能与图形表现力，精致的画面让人有身临其境的感觉。事实上确实有不少展出的游戏做到了这点。可是裸眼3D最大的缺点是容易对不上焦，然后游戏画面重影。尤其是对于掌机来说，玩家玩游戏的时候不可能在保证在3DS纹丝不动的情况下玩，当然同时还要保证自己的眼睛的位置固定不变，如果非常容易画面重影的话会严重影响游戏体验。任天堂自家的游戏，3D的纵深感都做的很深，如果游戏机稍有抖动就容易出现重影，比如说在玩《新光之神话》的时候，就比较容易出现上述问题。当然也可以关闭3D玩那个游戏……相比较而言第3方游戏厂商做的游戏，左右眼的两张图片距离就不是非常开，这样一来，即使偏离一下视线也不会失去焦点。不过3DS的上屏右下方有调节3D深度的开关，可以调成适合自己的程度来玩，这样多少会有一点改善。而任天堂也是这么推荐的。另外不管怎么晃动机子都能看到3D效果的人可以无视这些问题。

3DS的介绍补充

擦身而过通信



DS的时候就有的功能，不过当时需要两个机子都插着同样的卡带，该游戏的通信功能才能使用。3DS不需要插着卡带，在第一次玩游戏时会做成一个记忆存档，有那个记忆存档不用卡带就能通信了，根据最后一天的最后一个舞台，绀野披露说3DS可以支持N个该通信功能的游戏同时进行通信。进行通信以后3DS右上的灯会闪绿色的光通知你。据说，任天堂社内用这个记考勤……

擦身而过通信广场：3DS内置软件，利用擦身而过通信功能可以和擦身而过的人交换Mii。在“擦身而过传说”这个内置软件里可以控制它们一起冒险。

游戏币系统？

3DS好像内置一个“游戏币”的奖励系统。带着3DS走路，按照走的距离赚金币，赚来的金币可以用来解锁游戏里面事先被锁住的游戏内容等。这个游戏奖励系统概念曾在去年的DICE上，有被卡内基梅隆大学的Shell首先提出来。他提到会不会将来政府就利用这套奖励系统来规范人们的行为，引导普通人去'更好'的过生活。现在美国福特有一款车，仪表盘上有一株电脑生成的花，如果你开得好，那花就开得好……感觉有点像社交游戏的原理。看来这次3DS同时也在跟手机和智能手机较劲。这个功能可以和计步器配合，使得散步更有“意义”，同时也可以产生一种效应，就像电话使的人越多，电话网络越有价值一样，带着3DS走上大街，使用擦身而过通信的人越多，3DS就会变得越有意思。看似非常美好，最后能否实现这种局面呢？我们拭目以待。

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

本月大事记 DIGEST

01.04 任天堂宣布去年最后一个月Wii销量大爆发，在美国的单月销量突破300万台。当日，任天堂股价大涨7%。

01.05 索尼召开消费电子展新闻发布会，公布多款裸眼3D电视。

01.06 微软CEO史蒂夫·鲍尔默在消费电子展上发表基调演讲，宣布Kinect去年销量突破800万套，比原定目标高出300万。

01.08 任天堂于千叶幕张会展中心举办3DS体验会，公布首发游戏阵容、电池续航时间等细节。

01.12 索尼确认将于1月27日举办新闻发布会，届时预计将正式公开PSP2。

01.13 NPD发布2010年美国游戏产业统计数据，视频游戏产业规模为185.8亿美元，萎缩6%。

01.14 小岛秀夫的Kojima Productions开始为次世代《MGS》新作招募开发人员。

特报 SPECIAL Kinect销量超过800万，对应Avatar新功能公开

1月6日，微软CEO史蒂夫·鲍尔默在消费电子展上发表了基调演讲，照例介绍了过去一年来游戏部门的经营状况。根据微软发布的数据，自从2010年11月发售以来，Kinect累计销量已经超过800万套，比原计划的年底前500万套销量目标多出了300万！

Xbox部门公关部经理David Dennis表示，2010年是Xbox最辉煌的一年。在假期期间，X360的全球累计销量终于突破5000万。过去半年来，X360是北美最畅销的家用机。此外，Xbox LIVE的用户数量已经超过3000万。根据微软在之后发布的数据，仅在12月份，X360在美国就销售了190万台，这是Xbox系列主机历史上最高的单月销量纪录。在2010年，X360在美国本土销量比2009年增长了42%，达到了677万台，玩家在X360软硬件身上总共消费了62亿美元。

Dennis称Kinect一直处于供不应求的状态，而且市场需求会不断攀升，目前在美国多个地区都已断货，预计在3月份之前都无法解决缺货问题。实际上，由于去年年末商战期间市场的需求量太大，微软不得不将原本留给今年第一季度的存货提前开仓销售。另外，从春季开始，用户将可以使用Kinect对Netflix影视点播服务进行语音与体感操作。微软还公布了“Avatar Kinect”系统，利用Kinect的面部识别功能，让玩家控制自己的Avatar做出各种表情与动作，就像动作捕捉演员一样。这样将会让Xbox LIVE上的Avatar真正成为玩家的替身。玩家还可以邀请最多7位朋友的Avatar到各种虚拟场景中，可选的场景种类有15种，其中包括一个表演舞台，玩家可以在舞台上进行表演，并录制下来与朋友分享。





▲通过Avatar Kinect，将好友的替身邀请到各种各样的场景中。

特报 SPECIAL CES2011：索尼全新裸眼3D电视公开



▲霍华德·斯金格坐着青蜂侠的车登台。



▲索尼的头戴式3D显示器造型充满科幻色彩。



▲索尼的裸眼液晶电视试作机。

拉斯维加斯当地时间1月5日，索尼在国际消费电子展前一日召开新闻发布会。为了宣传索尼电影的新作《青蜂侠》，索尼CEO霍华德·斯金格坐着电影中的汽车在舞台中央出现。

斯金格表示，过去两年索尼进行了内部结构的强化，向着网络的方向加速发展。目前PSN的账号数量已经超过6000万，在40多个国家开展了网络服务。3D方面，2011年将进入下一个发展阶段，即“个人3D”的发展阶段，提供给用户丰富的实质性内容与高性价比3D产品。2011年将会是“电视机再定义”的一年，3D与网络的结合将会是未来电视机的发展方向。从2月份开始，将会有22款3D BRAVIA电视推出，涵盖从22到65英寸的各种尺寸型号。索尼副社长吉冈浩介绍了三款裸眼3D电视，尺寸分别为24、46和56英寸。此外还有一款使用10.1英寸裸眼3D屏幕的便携式蓝光播放机，解析度为1366×768。

最后，索尼副社长平井一夫上台提出了“统一化索尼体验”的口号，即通过网络统合索尼的所有产品，提供一致的娱乐内容。他还透露融合游戏、视频、音乐与电子书功能的新型平板电脑正在开发中。

特报 SPECIAL 《潜龙谍影》新作人才募集中

小岛秀夫的Kojima Productions最近发布了招聘声明，开始为“次世代潜龙谍影”招募开发人员，提供的职位有游戏策划师、程序员、CG设计师，负责关卡设计、脚本等。应聘人员必须熟悉PS3/X360的游戏开发环境，而且要有网络开发经验，可见该作将会有网络内容。至于这次招募的开发人员是参与全新的《潜龙谍影》新作还是《潜龙谍影 崛起》，目前无法确定。



事件 EVENT 用 50 美元买下《摇滚乐队》开发商！

用 50 美元能做些什么？你可以买一张游戏，还不能是高清的；你可以买个吉他控制器，还只能是二手的。但是你可以用这笔钱买下一家游戏开发商，而且还是鼎鼎大名的《吉他英雄》与《摇滚乐队》开发商 Harmonix。不过与此同时，你还要背负他们欠下的巨债。

本刊曾报道投资公司 Columbus Nova 从维亚康姆集团手中收购了 Harmonix，并使该公司恢复自由身。近日据《华尔街日报》报道，Columbus Nova 只用 49.99 美元就买下了 Harmonix。当然，这个收购价只不过是一个象征性的数字，维亚康姆为了摆脱债务缠身的 Harmonix 而将其无偿出让。而通过投资公司重获自由身的 Harmonix 今后将自己承担债务，这些债务主要是拖欠唱片公司的 2000 多首歌曲的授权费。维亚康姆曾为收购 Harmonix 而支付了 1.75 亿美元，这次将其脱手，通过债务转移，就可以回收其中的 1.5 亿美元，将其损失降到最低。由于音乐游戏行业持续低迷，今后自负盈亏的 Harmonix 该如何偿还债务令人担忧。

软件 SOFTWARE Bungie 新作名称曝光？

去年 Activision 宣布与 Bungie 签订 10 年的独家代理协议，有分析家认为，其中的首款游戏将于 2011 年发售。有人推测 Bungie 正在开发的是一款网络游戏，因为 Bungie 曾表示该作需要数十人万人参与公测，似乎只有 MMORPG 才需要这样的公测规模。

最近 Bungie 在美国商标局注册的几个商标曝光，这几个商标都是 Bungie 在 2010 年 7 月份注册的，分别是“New Monarchy”（新君主国）、“Dead Orbit”（死亡轨道）、“Osiris”（地狱判官）、“Seven Seraphs”（七天使）。不过在商标的相关描述中并未说明其对应的是否游戏产品。

硬件 HARDWARE PSP2 即将公布，计划 10 月初发售？

索尼于 1 月 12 日确认将于 1 月 27 日在东京举办新闻发布会，届时将会公布公司未来发展的新战略。据可靠消息透露，索尼将在该会上正式公开 PSP2。

英国游戏业界网站 MCV 称，根据他们的线报，索尼已经向第三方明确表示：“PSP2 的性能将会与 PS3 一样强大。”该消息来源称，之所以将公布 PSP2 的时间定在 1 月 27 日，是为了回应在此之前数日于阿姆斯特丹和纽约举办的 3DS 发布会。预计 PSP2 将于第四季度发售，可能会是 10 月初。

据报道，索尼已经在与第三方游戏发行商商讨首发游戏事宜，索尼要求第三方提供的游戏应当更具深度，表明与 iOS 游戏相比的明显优势。另外，在 1 月 27 日的首次亮相之后，索尼还将于 3 月份的游戏开发者大会期间公布更详细的情况。



INFO 新闻短波

《古墓丽影三部曲》发售确定

索尼日前确认，高清化重制的《古墓丽影三部曲》将会在 3 月 22 日于 PS3 上推出。本作收录了《古墓丽影 地下世界》、《古墓丽影 周年纪念版》和《古墓丽影 传奇》。



《荣誉勋章》续作开发中

去年秋季发售的《荣誉勋章》虽然业界评价不算很高，但销量突破了 200 万套，目前负责开发该作的 Danger Close 工作室正在开发另一款 3A 级 FPS 大作，并且正在为该作招聘首席游戏系统设计师。据推测该作应该是《荣誉勋章》续作。

《迈克尔·杰克逊》大热卖

在去年年末商战期间，除了《跳舞吧 2》之外，育碧还有另外一款大热卖的音乐游戏。育碧宣布，已经在 Wii、PSP 和 NDS 上推出的《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》累计销量已突破 200 万套。育碧表示，90% 的销量都是来自 Wii 版。

3DS 可录制 3D 视频

最近在任天堂官方网站的特别问答板块中，岩田聪表示，未来 3DS 可能会通过固件更新的方式实现 3D 视频录制功能，让玩家自己拍摄可立体成像的 3D 小短片。而且拍摄长片也不是没有可能，因为 3DS 最高可支持 32GB 的 SD 卡。这样玩家就可以用 3DS 录制旅行见闻。

日本 PSP 严重缺货

据 Media Create 市调机构报道，由于《怪物猎人 携带版 3rd》的巨作效应，PSP 周销量持续保持 10 万台以上，目前已导致各地的严重缺货，最近一周 PSP 销量跌落到 3 万台并非市场需求量下降，而是多地断货所致。

NDSi 停产

据日本零售商透露，NDSi 已经停产，目前正在销售的 NDSi 主机都是仓库里的存货。不过 NDSi XL 目前仍在生产。据称，NDSi 停产的原因是 3DS 发售在即，任天堂不希望消费者将两款尺寸接近的掌机混淆。

《偶像大师》动画版

NBGI 最近在日本举办了“《偶像大师 2》765pro 新年快乐聚会！”在活动中宣布将推出《偶像大师》的动画版，来自 765 Productions 的所有偶像都将使用与游戏版相同的声优。



《杀戮地带 3》播片 70 分钟

据英国电影分级机构 BBFC 提供的资料，《杀戮地带 3》将会包含 70 分钟的过场动画，是前作的三倍长度，也创造了 FPS 类游戏的新纪录。



云计算蓝光机

提供云计算服务的 OnLive 公司最近宣布与 VIZIO 公司合作，将推出内置云计算服务的蓝光播放机。今后 VIZIO 推出的 VIA 蓝光播放机与 VIA Plus 电视机可直接登录 OnLive 的云计算游戏服务，享受高品质的在线游戏。

3DS《闪电十一人 4》新情报

Level-5 近日公布了 3DS 游戏《闪电十一人 4》的进一步情报。本作围绕新主角松风天马，为了改变 10 年后腐败的足球界，玩家将再次与新生雷门足球队一起挺身而出改变世界。



《最终幻想》三式齐发

继《最终幻想 零式》的商标曝光之后，最近又有三个关联商标曝光，分别是：壹式（Type-1）、贰式（Type-2）和叁式（Type-3）。此外，《最终幻想 零式》的域名已经注册。究竟 Square Enix 在酝酿怎样的神秘新作呢？

岩田聪 GDC 演讲

作为游戏开发者大会（GDC）常客的岩田聪，日前确认将会在今年 GDC 上发表演讲，标题为“视频游戏 25 岁：历史回顾与未来展望”。在其展望部分是否会有代表未来方向的新硬件公布呢？

DC 合集登场

世嘉宣布将于 2 月 22 日在 X360 上推出《DC 合集》，其中收录了《索尼克大冒险》、《疯狂出租车》、《世嘉钓鱼》、《太空频道 5 Part2》。



软件 SOFTWARE 《使命召唤》4 款新作同时开发中？《现代战争》前传降临？

作为史上最成功的 FPS 游戏系列，《使命召唤》今年毫无疑问地会有新作推出。此前业界普遍认为 2011 年秋季推出的《使命召唤》新作将会是 Activision Blizzard 新成立的 Sledgehammer 工作室开发，该工作室也确实承认了他们正在开发《使命召唤》FPS 新作。最近又有传闻称，除了 Sledgehammer 的新作外，可能还有两款《使命召唤》正在开发中。

知名 FPS 游戏开发商 Raven Software 最近发布招聘启事，招募的是 FX 美术师，在工作描述中称这次的开发项目是家用机上的某个画面逼真的著名 FPS 军事射击游戏系列。由于 Raven 本身是 Activision 旗下的工作室，业界纷纷猜测他们所说的 FPS 军事射击游戏就是《使命召唤》。

另外一则传闻是 Infinity Ward 在叛乱事件之后，在 Activision 的整改下已经恢复运作，目前正在开发《现代战争》的前传。据称本作将使用《现代战争 2》的引擎开发，主角是该作中标志性的 Ghost，讲述其如何成为 141 特遣部队的成员，其中所述的情节将导致《现代战争》一代的事件。

如果以上两则传闻属实，那么目前正在同时开发的《使命召唤》可能超过 4 款。除以上两款以及 Sledgehammer 的一款外，Treyarch 完成《黑暗行动》后显然还会继续开发该系列新作。如果再加上一个传闻中的网游版《COD》，那么同时开工的游戏可能达到 5 款。虽说尽力挖掘大作品牌的价值无可厚非，但是如果操之过急，却可能导致品牌的快速衰亡。之前的《吉他英雄》就很值得深思。

硬件 HARDWARE Wii 再创奇迹，年末销量实现惊人反弹

2010 年，任天堂表现不佳，NDS 与 Wii 的销量都大幅下降。但每年的年底都是任天堂大反扑的时候，在圣诞商季，深受少年儿童喜爱的任天堂产品总是销售火爆，即使是在 NDS/Wii 处境不佳的环境下也不例外。



任天堂于 1 月 4 日宣布，NDS 仅在美国的累计销量就已经超过了 4700 万台，即将成为美国游戏产业史上销量最高的主机。Wii 在美国的累计销量已经超过 3400 万台。去年的最后一个月，Wii 的销量实现奇迹般的大爆发，在美国的单月销量超过 300 万台，而 2009 年同期为 214 万台。任天堂表示，销量巨幅增长的原因是去年下半年美版 Wii 降价 20%。该销售数字公布后，任天堂的股价立即大涨 7%，一天之内市值增加了 2280 亿日元。

事件 EVENT IW 叛乱事件再起波澜

在 2010 年轰动一时的 Infinity Ward 叛乱事件，在年底又出现峰回路转的案情新变化。Activision Blizzard 指控 EA 在背后煽动《使命召唤》开发团队叛乱，对此，IW 的 Jason West 与 Vince Zampella 近日发表回应，他们表示 AB 的指控是子虚乌有，目的只不过是为了推迟审讯。而且旷日持久的官司拉锯战产生了高腾的律师费，几乎将这两位 IW 关键人物的个人资本榨干，还导致他们开办的 Respawn 公司迟迟无法正常运作。West 与 Zampella 说："迄今为止，我们自己所出的律师费已经超过了我们俩的总年薪。"他们希望官司尽快审判，让他们能尽早投入新作的开发。

特报 SPECIAL 2010 年美国游戏市场规模小幅萎缩

美国权威市调机构 NPD 于 1 月 13 日发布了 2010 年美国游戏产业统计数据。结果表明，去年美国游戏业的萎缩程度并没有多数人想像的那么厉害。软件总计销售额约为 155 亿美元，比 2009 年只减少了不到 1%。

在统计报告中所说的"软件"，除了包括家用机、掌机、手机和 PC 游戏销售收入外，还包括下载游戏、二手游戏、租赁收入等。传统意义上的视频游戏零售额为 93.6 亿美元，比 2009 年降低 6%。视频游戏的总市场规模为 185.8 亿美元，同比下降 6%。硬件销售额下降幅度最大，从 71.9 亿美元减少到 62.9 亿美元。不过周边硬件的销售额增长了 13%，达到 29.3 亿美元。

2010 年美国十大畅销游戏

排名	游戏名	平台	发行商
1	使命召唤 黑暗行动	PS3/X360	AB
2	麦登 NFL11	全平台	EA
3	光环 致远星	X360	Microsoft
4	新超级马里奥兄弟 Wii	Wii	Nintendo
5	荒野大救赎	PS3/X360	Rockstar
6	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo
7	跳舞吧 2	Wii	Ubisoft
8	使命召唤 现代战争 2	PS3/X360	AB
9	刺客信条 兄弟会	PS3/X360	Ubisoft
10	NBA 2K11	全平台	2K Sports

在英国开分公司简直太失策了，有那么多其他地方鼓励游戏产业。



世界各地对于引进游戏开发商都很积极，提供了各种税收优惠政策，而英国却表示正在考虑提高游戏行业的税收水平。对此，AB 首席执行官 Bobby Kotick 威胁要退出英国游戏开发行业。如果 AB 在英国的分公司关闭，其 600 多名员工可能将会失业。

业界声音

特报 SPECIAL 眼科专家：3DS 有利少儿视力

任天堂最近刚刚向家长们发布警告，指出 3D 可能会有损少儿视力。有趣的是，随后却有眼科专家出面表示：3D 不仅不会损伤视力，反而可能会有对少儿视力有益。美国视光学会（AOA）日前表示，使用 3DS 的裸眼 3D 技术将有助于发现原本难以诊察的视力问题。普通的检查测试方法是对左右眼单独进行检查，但是真正有效的方法应该是同时检查双眼，两眼之间的细微问题可能会导致眼疲劳，在读书时将会走神，以至于学习效率降低，影响学习成绩。AOA 还指出，如果少年儿童无法看到 3DS 正常的裸眼 3D 效果，就表明存在视力问题，需及早就诊。最后，AOA 指出只要适度使用，裸眼 3D 对于少儿正常的视力成长不会造成影响。



软件 SOFTWARE 《第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇》登陆 PSP





NBGI 日前宣布将于 4 月 14 日推出 PSP 的《第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇》，定价为 7329 日元。本作是“《超级机器人大战》系列”诞生 20 周年的纪念作品，将会以 2 部曲的形式构成全新原创故事，这次公布的“破界篇”从 2009 年 3 月就开始投入制作。

在本作中收录的作品将会多达 34 部，新参战的《Code Geass 反叛的鲁鲁修》和《机动战士高达 00 第一季》原作动画由两个部分构成，“破界篇”描述的是其中第一部的故事。本作收录的《天元突破 红莲螺严》故事也分为两部曲，“破界篇”收录了其中的前半部，将会有关键性的原创敌人登场。游戏系统方面将抛弃之前使用的小队系统，采用更适合掌机的简单系统。



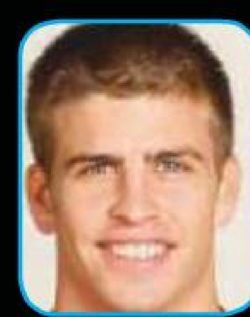
业界声音

我敢说，它在 3D 方面与《阿凡达》处于同一水平。



Crytek 的创始人 Cevat Yerli 对他的《孤岛危机 2》充满自信，他表示该作将提供“超高端的 3D 体验”，将会是标志性的 3D 作品。他还说詹姆斯 · 卡梅隆看过《孤岛危机 2》之后也对其赞不绝口。

我在路上和酒店里经常和队友一起玩《FIFA 11》，梅西也很经常玩。



梅西的队友赫拉德 · 皮克最近爆料，身为《PES》代言人的梅西其实是“《FIFA》系列”的粉丝。

SCENE 图说新闻



■3DS拆机

3DS 尚未发售，已经有台湾网站拿到样机，并将其“大卸八块”。图上就是 3DS 内部的样子了，占据最大面积的仍然是游戏卡插槽。

返璞归真正在成为业界的流行趋势，不仅有狂热粉丝将心爱的次世代游戏改造为 8 位机游戏，开发商也加入到 8 位机化的行列。《辐射 新维加斯》的日版网站被设计成 8 位机时代《勇者斗恶龙》的风格，关于游戏的各种介绍与链接以指令操作的方式进行，可谓别具一格。



■25年前的《辐射》



■小岛秀夫的年轻时代

小岛秀夫最近在自己的微博上放出了自己在大学时代的照片，他说那时自己是学校里某个暴力组织的成员，而他的父亲曾是某个黑帮的重要人物，曾参与过黑帮火拼。另外他还放出了 Kojima Productions 最近一轮军训的照片，他的手下总是定期进行类似的训练。



■神谷英树的回忆



■英雄

这张设定图来自前 Midway 芝加哥工作室美术总监 Stephan Martiniere，来自一个代号为“英雄”（Hero）的游戏项目。在飞行中的客机机翼上战斗，这样的场面如果在游戏中被忠实还原，肯定会成为一个经典片段……可惜该项目早已被 Midway 取消。

经常在自己的微博上放点小趣闻的神谷英树最近开始回顾自己的青年时代，在他放出自己的老照片之后，他的老朋友小岛秀夫也放出自己的大学时代照片，并且自称他年轻时与神谷长得颇为神似。

天堂的圣战



文 Lancer 美编 anubis

2011 年的游戏业界第一场盛会“Nintendo World 2011”闭幕，这场免门票、为期 3 天的试玩展会仅吸引观众 2.6 万人次，仅为 TGS 的八分之一，比起十年前的 SpaceWorld 2001，也不到三分之一。任天堂希望创造一次比 Wii 更火爆的主机首发，然而人们对裸眼 3D 的兴趣并没有想像般热烈，在日本五周内销售 150 万台的目标有点遥远。

岩田聪知道这是关乎任天堂社运的又一场赌局，从 NDS 开始的上一轮增长周期已经结束，3DS 是下一个周期的开始，2011 年春季的圣战将在很大程度上决定任天堂未来五年的兴衰……

天赐良机

2008 年任天堂的硬件工程师们在为 NDSi 的研发而冲刺时，已同时在思考 NDS 的下一代掌机。当时岩田聪对 3D 毫无兴趣，十几年前 Virtual Boy 造成的灾难他还历历在目。任天堂年轻一辈的工程师们对 3D 的隐患没有切肤之痛，他们在一些行业展会中频频发现最新 3D 技术带来的惊喜，他们相信 3D 已经进入成熟阶段。为了说服岩田聪投身 3D 革命，有一群工程师制作了一个 3D 版的《马里奥赛车》用于测试。当他们在公司的电视屏幕上演示，周围的所有人都围了过来，对 3D 最怀疑的人也不得不为其神奇效果而折服。任天堂决定再次向 3D 下注。

几十年前，GB 之父横井军平提出“枯萎技术的水平思考”，认为一位优秀的游戏硬件工程师应当以创新的思维让“枯萎的技术”焕发新生。任天堂历史上最成功的 FC、GB、NDS、Wii 都是使用同时期相对落后的硬件技术，因其实惠的价格与新颖的游戏体验而让市场趋之若鹜。N64、NGC 等采用同时期先端技术开发的主机都成为失败的案例。采用超前技术的 VB 是横井军平对自我理念的背离，从反面验证了枯萎技术水平思考的重要性。岩田聪继任社长后，将横井军平的理念奉为金科玉律，Wii 以止步不前的硬件性能与成本低廉的三轴动作感应技术制造了风靡一时的社会现象。有人担忧裸眼 3D 是再次背离枯萎技术的规律，将再次把任天堂打入地狱。岩田聪也曾担忧高端的 3D 技术难以普及，直到宫本茂指出以掌上 3D 为发展方向，一切豁然开朗。



▲宫本茂与岩田聪合作开发的《3D 火爆拉力》。

宫本茂认为如果要做 3D，掌机比家用机更适合。因为电视机的大小尺寸不一，玩家观看电视的角度也各不相同，看到的 3D 效果会有很大的区别。而掌机的屏幕大小固定，游戏时眼睛通常是正对屏幕，角度差别也不会很大，游戏制作者可以确保玩家获得相同的视觉体验。更重要的是，掌机 3D 成本低廉，不需要玩家购买数十万日元的 3D 电视。裸眼 3D 看似高端，实则原理简单，造价低廉。夏普早在手机的黑白屏幕时代就推出过裸眼 3D 手机，3DS 使用的裸眼 3D 屏幕虽然不能算枯萎技术，但也绝谈不上超前。液晶技术专家 Jennifer Coleman 认为该屏幕成本为 20 ～ 30 美元之间，比起成本 28.5 美元的 iPhone4 屏幕可能还要便宜一些。

在普通玩家看来十分高端的 3D 技术，对任天堂来说是一种已经研究了 20 多年的成熟技术。鲜为人知的是宫本茂与岩田聪的第一次合作就是一个 3D 游戏项目。任天堂曾为 FC 磁碟机推出一款 3D 成像设备，1988 年，HAL 研究所的岩田聪为该装置开发了一款名为《3D 火爆拉力》的游戏，那是他第一次获得宫本大师的游戏设计指导，并获准使用马里奥为主角。由于当时的 3D 技术限制，《3D 火爆拉力》被静悄悄地遗忘在历史的角落。之后 20 多年，任天堂对 3D 技术始终不离不弃。在任天堂，对 3D 技术最着迷的恰恰就是亲自枪毙了 VB 的山内溥老社长。这是让山内溥心酸的一次惨败，他与横井军平几十年的宾主关系就此结束。横井军平离去后，山内溥仍然相信游戏产

业终将进入 3D 时代。在他退休前，还审批了两个 3D 计划：一个是添加裸眼 3D 屏幕的 GBA SP 新型号，另一个是为 NGC 开发的专用 3D 液晶屏，任天堂甚至制作了一个可以运行的 3D 版《路易鬼屋冒险》。最后因为屏幕造价问题而忍痛取消。山内溥退休后也不忘过问 3D 技术的最新进展，他委任宫本茂设计的诗词展览馆“时雨殿”就应用了 3D 技术。

无数次的失败就是无数次的经验积累。宫本茂与岩田聪无疑是当今游戏行业里对 3D 技术了解最深刻的领袖级人物。岩田聪相信，3DS 与过去任天堂的任何一次 3D 尝试都有本质性的不同，限制 3D 发展的技术问题正迎刃而解。他说：“当我们开始寻求掌机领域的下一次重大转型时，技术终于发展到能克服我们过去碰到的所有 3D 缺陷，有人说，这是上天恩赐给我们的良机。”

假象

今年上半财年，NDS 销量同比大跌 43%。为缓解业绩的下降压力，岩田聪对 3DS 制定了游戏历史上最高的主机首发销量目标，计划财年内全球出货 400 万台，其中日本地区 150 万台。如果任天堂的计划顺利实现，到 2011 年 4 月之后，3DS 将成为全球用户数量最多的 3D 电子产品。去年全年，在全球消费电子行业的轮番炒作下，所有厂商的 3D 电视总计出货量也不过 400 万。3DS 要用一个月的时间完成整个行业一年的销售量。在《日经》采访中，岩田聪丝毫不担忧市场需求量，他表示任天堂目前最重视的是如何确保充足而稳定的供应量。

但岩田聪的这番声明显得有些底气不足。去年 9 月，在面向投资者的一个会议中，他神情凝重地说：“3DS 要获得成功，必须克服前所未有的困难。”3DS 面临的最大困难是高性能的后遗症，包括硬件价格、软件开发成本、电池续航时间等等。3DS 主机价格公布的当日，任天堂股价狂泻近 10%，资本市场上弥漫着对任天堂前景的忧虑。3DS 的游戏开发成本将普遍达到 NDS 的三倍以上，为弥补成本投入的飙升，第三方大多将 3DS 游戏价格定在 6000 日元左右，比 NDS 高 1200 日元左右。一直被任天堂遮遮掩掩的电池续航时间最近刚刚公布，3 ～ 5 小时的续航时间让玩家的失望情绪迅速蔓延。根据官方数据通常略高于实际值的原理，在玩《生化危机 雇佣兵 3D》等高画质游戏时，3DS 的电池也许只能支撑两个多小时。今后玩家将经常忍受频繁充电的不便，以及到处找电源的尴尬。也许任天堂相信 3 小时的游戏时间已经足够，如果你连续 3 小时对着裸眼 3D 画面，可能会头昏脑胀。在 Nintendo World 2011 展会召开前，任天堂提醒观众：6 岁以下儿童应关闭 3D 模式，以免损伤视力，成年人也应该每 30 分钟休息一次。在 3DS 的包装盒与说明书中，将印满 3D 可能造成晕眩、有损视力的提醒——就像十几年前，任天堂告诫家长：玩 VB 应 15 分钟休息一次。

岩田聪私下告诉《华尔街日报》记者：医学研究表明，裸眼 3D 确实可能造成人体的不适，但 3DS 的 3D 副作用十分轻微，至少比那些需要戴镜的 3D 电视轻。任天堂的提醒与包装盒上的警告可能只是一种免责行为，就像香烟盒上的“吸烟有害健康”。况且 3DS 还有 3D 效果调节钮，玩家完全可以自行关闭裸眼 3D。3D 调节钮是 3DS 硬件设计的精华所在，它形象地反映了任天堂兼顾噱头与实用性的硬件设计思想。当 3DS 用令人好奇的立体成像吸引了足够多的玩家，人们可能会发现关闭 3D 效果可以玩得更尽兴。就像用 Wii 手柄装模作样做几回健身之后，你会更加怀念简单精确的按键操作。



▲任天堂的两款《生化危机》实际画面与官方截图相比有较大差距。

Nintendo World 2011 召开后，观众对 3DS 的负面评价不少，焦点集中在“3D 效果不够明显”，以及“机能没有想像的强劲”。笔者反倒认为，这非但不是 3DS 的阿基里斯之踵，反而为其增加了胜算。3DS 公布之初采取了与 PS3 相同的放卫星战略，性能被夸上天，Capcom 之流将 CG 当即时演算画面公布，我们几乎相信了去年末《日经》关于任天堂下一代掌机性能可媲美 PS3 的报道。但笔者更担忧的是过高的硬件配置将导致任天堂贴钱卖主机，并将游戏开发成本推高到软件商们无法承受的地步。以真实面目示人的 3DS 证明其并未与坚持枯萎技术的任天堂之道背道而驰。根据目前提供试玩的游戏 DEMO，即使将“初期作品未能发挥全力”的因素考虑在内，3DS 的性能几乎可以肯定在 iPhone4 之下。这意味着售价比 iPod Touch 4 贵 70 美元的 3DS 有相当大的利润空间。在硬件上有丰厚利润才能与 NDS 一样从容投入巨额预算进行宣传造势，未来如果市场遇冷，也有更大的调价空间。任天堂一反常态，为 3DS 制造高性能的假象，也许只是为了给 3DS 卖个好价钱制造理由。

3DS 的初期市场目标是核心玩家群体，3DS 的实际画面会让他们产生心理预期的落差，但不会对销量造成太大的负面影响。绝大多数玩家从未见过裸眼 3D 游戏画面，强烈的探奇心理是产生购买欲的保证，这是 3DS 与 Wii 的共同之处。在 Wii 发售之前，对体感操作神奇游戏体验的想像引爆了玩家的购买欲，虽然实际操作并不像多数人想像的那样精准，这种心理落差并未在短期内形成影响销量的负面效应。即使已有大量主机在家中吃灰，仍然有更多消费者为尝鲜而加入购买大军。直到 Wii 发售 4 年后，才随着更成熟的体感技术出现而使其失去尝鲜的诱惑力，而此时任天堂早赚得盆满钵满。

与时间赛跑

与 Wii 一样，初期销量将决定 3DS 的命运。过去游戏主机的发展曲线通常是“低开高走”，初期硬件产量与软件数量都有限，主机销量随着软件的成熟而不断提高。一上市就以大众普及价推出的 Wii 却是“高开高走”，数款千万级大作在初期集中发售，主机销量接连打破各种记录，以最快的速度突破千万销量。3DS 也将延续高开高走的市场战略，初期创造的社会现象越火热，越能让更多人关注裸眼 3D，形成与体感游戏一样的跟风效应。为确保 3DS 的开门红，任天堂为 2011 年春季准备了华丽空前的游戏阵容。首发当日就有销量超过 2000 万套的《任天狗》续作，紧随其后还有史上评分最高的《塞尔达传说 时之笛》3D 版。整个春季档在日本发售的游戏就将超过 40 款，其中第三方游戏占 90% 以上。为确保 3DS 初期销量的高位运行，形成稳定的大作供应，任天堂应该向第三方提供了诱人的初期加盟优惠条件，就像地产商为开发新区而提供的几年免租招商一样。日本第三方对 3DS 前所未有的大作开发热情，可能就是因为任天堂开出了前所未有的优惠条件。从 2010 年开始，日本的第三方 NDS 游戏阵容逐渐干涸，其部分原因可能是在任天堂的政策引导下将原 NDS 游戏计划转为 3DS。在智能手机行业向掌机业大举进攻的市场环境下，机能创新与传统大品牌游戏的集中爆发是任天堂突围而出的关键。

被任天堂视为头号敌人的苹果仍是 3DS 最大的威胁。业界大嘴 Michael Pachter 认为裸眼 3D 会帮助任天堂躲避苹果的锋芒：“3DS 创新度够足，可能会扭转局势。它会让大家感到兴奋，让孩子与家长们忘记手机。”但苹果也许即将追杀到 3D 领域。在 2010 年 12 月，苹果公司获得一项裸眼 3D 技术新专利，能实现角度更大的 3D 观赏范围，可多人同时欣赏到裸眼 3D 画面。若苹果公布 3D 版 iPhone，行业的关注焦点将迅速转移，对 3DS 造成的冲击将不堪设想。任天堂必须与时间赛跑，在对手的裸眼 3D 产品出来之前达成千万销量，在主流人群中形成追买之势。

至于公布在即的 PSP2，目前看来对任天堂的计划影响不大。如果坊间盛传的“性能逼近 PS3”属实，我们对索尼能做的只有祈祷。笔者更愿意相信这只是索尼习以为常的烟幕战术，否则真是枉费了《MHP3》为 PSP 创造的良好发展环境。PS3 以超过 60 亿美元的亏损悲壮地证明了高性能战略已穷途末路，玩家需要的不是超越肉眼分辨能力的精细画面，而是新奇的游戏体验。PSP2 的背部触控板是索尼的创新尝试，不过给人的遐想空间尚有不足。但愿硬件细节几乎被泄露精光的 PSP2，还暗藏着我们不知道的惊喜。

PlayStation®
游戏专页

今年农历新年，PS3 上最受欢迎的两大游戏主角——《小小大星球 2》(LittleBigPlanet 2) 的麻布仔及《挥一挥！捉猴啦》(Ape Escape On The Move!) 的哔波猴，将会延续百变形象陪各位机迷 Move 迎接兔年！两只新作赶在新年前推出，同时支援大热 PlayStation Move 体感操作，最适合过年与亲朋戚友一齐用 Move 玩！多项兔年新春优惠也会于 1 月 27 日起同步推出，各位准备农历年到香港游玩的内地机迷请勿错过啊！

PS电玩大本营

"PS电玩大本营"新浪微博
http://t.sina.com.cn/psasia

http://asia.playstation.com

《小小大星球2》二人体感合作

上集大受欢迎的《小小大星球》2 月 18 日将会推出续集啦！这次的《小小大星球 2》更加入大热 PS Move 体感元素，最适合两人合作过关。玩的时候一人以手柄操作主角麻布仔左右移动或跳跃；另一人则以 PS Move 控制器开启画面上的粉红色关卡，例如将隐形跳板现形、遮挡煤炭跌落、帮助麻布仔弹起过关等，整个过程非常考验二人合作性及 EQ。此外，一向以"创作"为卖点的《小小大星球》，这次依然可将主角麻布仔改头换面，玩家也可利用 PS Eye 镜头将个人模样或得意影像贴上麻布仔的头，游戏同时支援 4 人 online 齐玩，可自制关卡或下载别人设计的关卡，令游戏更加耐玩。1 月 17 日前预订"LittleBigPlanet 2 – Dual Shock 3 同捆装"（售价港币 699 元，包括《小小大星球 2》游戏软件及 PS3 专用 DS3 手柄 1 个），还会送限量版《小小大星球 2》坐垫，陪你暖洋洋打机！





LittleBigPlanet 2（中英文合版）
类型：动作（Action）
游戏平台：PS3™
售价：港币 $388
发售日期：1 月 18 日
游玩人数：1 ~ 4 人

体感捉猴，1月底登场



"《捉猴啦》系列"一向深受玩家爱戴，这些古灵精怪又调皮的猴仔将于 1 月 31 日登陆 PS3，赶在新年与玩家见面！《挥一挥！捉猴啦》这次大玩体感，是 PS Move 专用游戏，玩家需要挥动 PS Move 控制器将猴仔擒住，过程非常考臂力。另外，玩家要巧妙变换各种神奇机器，将手上控制器化身捉猴网、丫叉、纸扇来捉猴，又要不停收集香蕉及避免古惑哔波猴偷走香蕉导致 GAME OVER，手忙脚乱。这次的故事模式收录 7 大区域 15 道捉猴关卡，还加入了新登场的超必武器——强力吸猴器，以备应付一大群烦死人的哔波猴！出名形象百变的哔波猴今集更有 777 种造型，包括中文版独有的 EyePet、Sly Cooper、LBP，贯彻其调皮性格！适逢过年前夕，将会同步推出 PlayStation Move 同捆装（售价港币 499 元），包括游戏软件 1 只及 PS Move 控制器（售价：港币 339 元）1 个，兼送造型过瘾的香蕉形 PS Move 保护盒，无论玩家或哔波猴都会中意。



Ape Escape On The Move!（中英文合版）| 类型：动作（Action）
游戏平台：PS3™ | 售价：港币 $298 | 发售日期：1 月 31 日 | 游玩人数：1–2 人

兔年优惠 PlayStation 礼品齐集送

过年亲朋戚友聚首一堂，最适合打机联谊一下！由 1 月 27 日至 2 月 15 日，到 PlayStation 指定商铺购买游戏产品，即可享多项新春限定优惠※，赶快购买招呼亲友啦！



优惠 1



优惠 2

贺年优惠	内容	礼品
优惠 1	任何 PlayStation 产品	《小小大星球 2》利是封 1 套
优惠 2	PlayStation®3 主机或任何《GT 赛车 5》产品	限量版《GT 赛车 5》保温杯
优惠 3	《小小大星球 2》手柄同捆装	《小小大星球 2》行李牌
优惠 4	任何 PS Move 产品	PS Move 发光笔

※ 以上优惠可於指定分销商购买产品时同步换领，数量有限，送完即止。
※ 礼品数量有限，送完即止。
※ 如有任何争议，一切以 SCEH 最终决定为准。

指定分销商资料：http://asia.playstation.com/hk/cht/support/p/partnerShop

《功夫现场》人人都能当功夫英雄



在欧美地区引来热烈回响的体感游戏《功夫现场》(Kung-Fu Live)，终于在 PlayStation®Network 有售！只要配备 PlayStation®Eye，你就会成为主角出现于画面上，所作出的连环挥拳、踢腿动作，都会尽收"眼"帘，帮助你准确击退敌人！真正的功夫英雄就是你了！

游戏名称：Kung–Fu Live 制品版 | 游戏平台：PS3™ | 售价：港币 $93
游戏语言：英文 | 发售日期：1 月 13 日

© 2010 Virtual Air Guitar Company Oy. All Rights Reserved.

NeoGeo Station制作人亲笔签名预付卡 顶级珍藏不容错过！

由 1 月 17 日 至 2 月 15 日，PlayStation® Network 会员只要下载所有 NeoGeo Station 共 10 款游戏，于 2 月 20 日之前发送 PlayStation®3 讯息予"PS_Network_Asia"，首 5 位幸运儿可获得 NeoGeo Station 制作人亲笔签名预付卡（面值港币 200 元）1 张，绝对是机迷们的顶级珍藏，万勿错过！

详情请留意网站：http://asia.playstation.com/hk





《高达无双3》追加任务登场

继前三个任务以及 Mr．武士道、须佐之男放出下载之后，又有 3 个全新追加任务登场，有专为喜欢 AGGUY 的玩家而设的追加任务——控制 AGGUY，带领你的 AGGUY 部队取得胜利；亦可成为真正的 Gundam 无双武士，体验真正的 Gundam 无双武士的王牌飞行员身上发生的故事；还有驾驶轮胎型机动战士的任务，证明你是最快最强的吧！还不快点到 PlayStation® Store 接受任务！



©SOTSU ©SUNRISE©SOTSU·SUNRISE·MBS
©2010 NAMCO BANDAI Games Inc.

游戏名称：GUNDAM MUSOU 3 Additional Mission04–06
游戏平台：PS3™ | 售价：每款港币 $8
游戏语言：日文
发售日期：1 月 13 日



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PlayStation", "ΔOX□" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
is a registered trademark of Sony Corporation.

PS电玩大本营 新春特别版

SCEH答《游戏机实用技术》读者问

自从 2010 年中 SCEH 在《游戏机实用技术》上开设了“PS 电玩大本营”栏目之后，很多热心读者都发来了热情洋溢的来信，其中也有不少读者对 SCEH 提出了各种各样的问题。适逢一年一度的春节即将到来之际，我们将这些问题集中起来统一发给 SCEH，热心的工作人员很快作出了答复，这其中有不少大家感兴趣的问题。各位以后如果还有什么问题的话，一定记得要发信过来问哦！其实我们还有很多好消息想告诉大家，但是还到没时机，总之请大家期待激动人心的 2011 年！

Q Email chinning：广大中国玩家对于行货 PS3 和 PSP 一直都相当关注，不知 PlayStation 目前是否还有类似的计划呢？

A PlayStation 一直很重视亚洲市场，也认为中国是一个非常有潜力的市场，例如最近我们便正式确认了与从化“广东动漫城”的合作计划，将会协助“广东动漫城”设立游戏软件制作人才培育计划及软件制作的孵化计划。未来我们会依据中国的政策和法律法规等环境情况，继续探讨在中国开始销售的可能性，不过现阶段还未有具体的方案可以发表。此外，刚过去 12 月份我们于香港举行的“亚洲游戏展”也推出了很多内地客的独家优惠，还举行了撮合中港两地情缘的“爱情宅急便”活动，吸引了很多内地机迷参加呢！





Q 上海 刘庆洲：希望 PS3 游戏大作的限定版主机再多一点，不过限定版主机不要只是包装不一样啦，最好是样子也要特别。《FF13》的 LIGHTNING 版就很好看。来年 PS3 大作很多，会不会有这样的限定版主机呢？

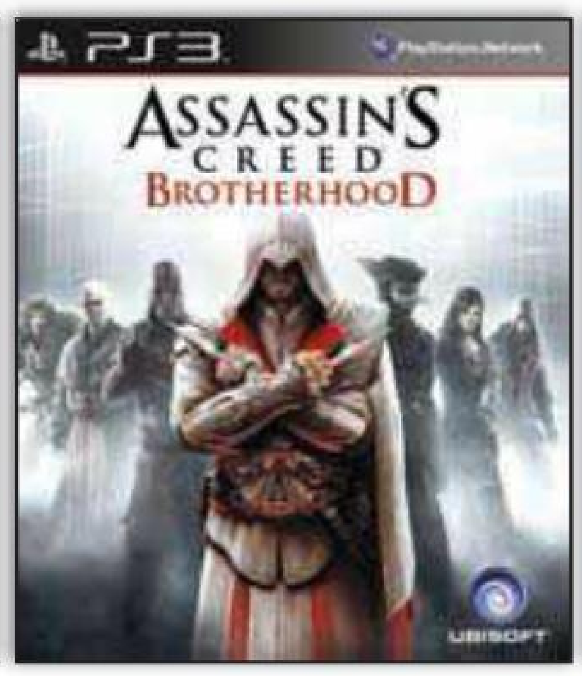


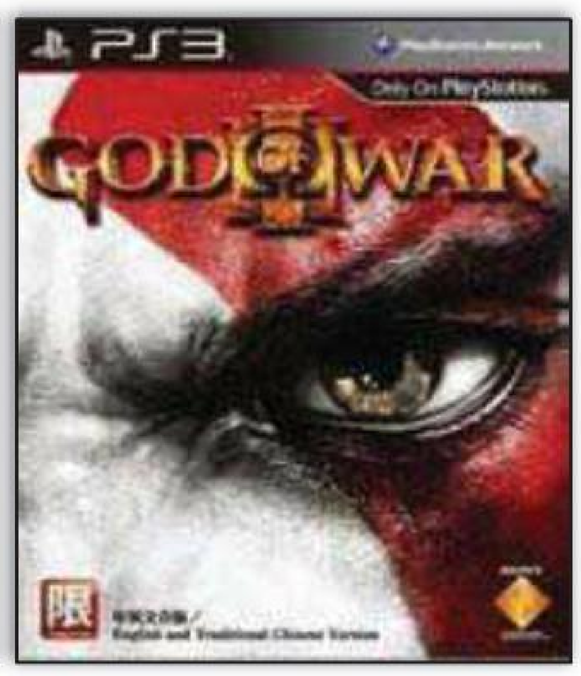
A 很高兴你们喜欢 FF13 的 LIGHTNING 版主机呢！其实除了《FF13》的主机外，最近《GT 赛车 5》限定版的钛光蓝主机，也是以车子的钛金属排气管烧制后所呈现的颜色为设计概念的。2011 年我们将会推出独占游戏大作《KILLZONE 3》、《UNCHARTED 3》等，虽然暂时还未确会否有主机或周边产品同步推出，也希望玩家继续支持及期待我们的新作！

Q Email 过河的小马：想问一下到目前为止，PS3 游戏中，港版卖得最好的游戏前三名是哪几个。

A 截至 2011 年 1 月 10 日，以下是该周最畅销游戏的头三名：







排名	游戏名称	厂商
1	GRAN TURISMO 5 (Chinese+English ver) Asia Normal Edition	Sony Computer Entertainment Inc.
2	Assassin's Creed : Brotherhood	UBI
3	God of War III(Asian Chinese+English Version)	Sony Computer Entertainment Inc.

Q 湖南 陈豫：很喜欢 PS3！不过 PS3 目前可选的颜色太少了，其实很多颜色都很赞啦。请问 PS3 会出其他颜色的么？

A 其实 PS3 发售以来不断有新颜色推出，除了最先推出的木炭黑外，还有典雅白及最近与《GT 赛车 5》同步推出的钛光蓝颜色，还有不同颜色的 PS3 手柄不断推出。未来我们也会努力为玩家带来更多选择，如果你们有喜欢的颜色也欢迎告诉我们啊！



Q Email yunxun：SCEH 能否多引进一些纯日式游戏大作？因为现在日元汇率高居不下，买日版游戏太贵了，希望多一些港版游戏。

A 现在于香港售卖的游戏绝大部份都是港版游戏，我们也不断努力引进更多类型作品以照顾不同玩家需要。虽然日元高企，但我们并没有调整产品售价，加上内地人民币升值，内地机迷以港元买我们的产品等于有八五折，相比新加坡、台湾等地，香港算是亚洲最便宜的地方了。

Q Email 天丛云剑：我想问一下香港 PlayStation 和台湾 PlayStation 是什么关系。因为感觉很多游戏的港版和台版都是一样的。

A 因为香港和台湾的 PlayStation 也是直属 Sony Computer Entertainment Asia 日本总部，游戏中文化的工作也是由 Sony Computer Entertainment Asia 于东京总部的同事负责，所以两地的游戏基本上是一样的。

Q 北京 岳沛：现在 PS 官方微博上都是些要到香港才能参与的活动，能否扩展到内地主要大城市？虽然 PS3 未进入中国，但 SONY 专卖店可是全国都有的，好好扩展一下的话就功德无量了。

A 谢谢你的宝贵意见，暂时我们于内地的活动还是以网上为主，这样可以接触到国内不同城市的玩家，未来我们也期望能举行全国性的 PlayStation 活动，请大家拭目以待啊！



新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

栏目主持 九兵卫&星夜

春节期间日式游戏新作扎堆，已经让人目不暇接，而再过一个月左右的时间，3DS 也将正式登场，大量的新作情报将井喷爆发。我们会从中挑选玩家最关注的作品，在第一时间为读者带来最全面的介绍，敬请关注！

（※注：由于版面的原因，本期“新作短波”中美式短波部分暂停一期，下期恢复。）



多机种 Atlus 于 2011 年 1 月 17 日宣布将在 2 月 17 日提供 PS3/X360 跨平台游戏《凯瑟琳》的试玩版，届时玩家可以通过 PSN 或者 Xbox Live 进行下载。据目前已知的情报，本作的流程将在现实与梦境中交替展开，而冒险部分的玩法则与 Altlus 以往推出的作品有很大不同，玩家需要操作主角在布满机关的高塔上不断向着顶端攀登。其间也会有强力的 BOSS 登场，给人感觉非常新奇。

PSP 为了给即将于 2 月发售的《梦幻之星 携带版 2 无限》造势，SEGA 近日在秋叶原的 Yodobashi 举行了一场特别的先行体验会，游戏制作人酒井智史等人也到场参加了活动。相比前作，《无限》不仅增加了新的主角与故事章节，原有的种族设定也焕然一新。制作人透露，本作的下载内容将是前作的数倍，而且游戏中将有大量玩家意想不到的联动要素。

多机种 2 月 24 日，NBGI 将在 PSP 与 Wii 平台同时推出《SD 高达 G 世纪 世界》。作为系列前所未有的创新，本作将首次支持玩家在游戏中自创角色，玩家最多可以自定义 10 名原创机师并将他们编入自己的部队中，除了性别以及成长类型可以自由编辑，甚至连角色的战斗服、语音以及登场时的 BGM 都能根据玩家的喜好定义。

多机种 游戏还未发售就引起巨大话题的跨平台游戏《幻境神界 大天使的崛起》近日确定了发售日，游戏将于 4 月 28 日同时在 PS3 和 X360 平台和玩家见面。本作不仅世界观与人物设定非常独特，简单直白的操作以及流畅飘逸的战斗也是其与众不同的亮点。目前关于游戏的具体情报依然不多，这样一款概念“过于”新奇的作品是否真的能一鸣惊人还很难断言。

紧急速报

魅影破坏者

X360 格斗 ■ファントムブレイカー ■5pb ■日版 ■预定 2011 年春发售

［文：奈落］



俊男美女的华丽格斗盛宴

一个角色两种模式

本作以东京为舞台，讲述了俊男美女主角们被一名叫做魅影的神秘人物召集，成为战士展开对战的故事。本作的最大特色就是每一个角色都拥有两套战斗模式，玩家选定角色后还要选定战斗模式。这两套战斗模式分别是注重灵活回避的“轻巧模式”和注重防御的“坚固模式”。在实际战斗中，比如对手攻击命中瞬间按下前方向键，“轻巧模式”下就会出现急速闪避动作，而“坚固模式”下就会出现格挡的动作。除此之外，爆气后不同模式也会产生急速化和刚体两种不同效果。



白热化的对攻战

格斗游戏中常见的相杀系统在本作中被发扬光大。对手展开连续攻击时，玩家能做到并不仅仅是防御，看准空隙用自己攻击与之相撞形成相杀，不仅能扭转颓势还能积累精神槽，槽满之后可以发动大技“致命打击”。本作中除了精神槽还有通过前冲和进攻等积极动作积累的打击槽，超必杀和特殊动作需要消耗打击槽。除此之外，为了照顾格斗游戏新手，本作还搭载了连续按下同样键就能使出的小连段。便于新手找到乐趣和自信。





超魅力角色

本作的主角们都是超美型的俊男美女，声优也是极尽奢华。对二次元无抵抗力的人有可能被瞬间秒杀。



美琴 CV：水树奈奈 手持大剑的黑发美少女。音乐大学的大一学生，同时也是一位有名的小提琴家。

芽衣 CV：田村尤加利 会魔法的美少女偶像，手中魔杖能够释放魔法。

莲 CV：铃村健一 为了救治身患绝症的妹妹而参战的热血少年。

柚叶 CV：丰崎爱生 依然执念于复兴幕府的忍者末裔。身为女子高中的同时也在修炼忍术，是一为非常开朗的美少女。

唯月 CV：长谷川明子 曾经的名门千金，家族没落之后在女仆咖啡店打工。由于曾是千金小姐，所以有点不懂世间艰辛。外加憧憬单纯正义的天然呆属性。

战场的女武神3

PSP 策略角色扮演 ■战场のヴァルキュリア 3 ■日版 ■SEGA ■2011年1月27日发售

《战场的女武神 3》的试玩版早已放出，相信有爱的玩家早就玩得滚瓜烂熟了。这次的进化可谓显著，不仅大幅增加了游戏角色数量，系统、技能、装备等等都得到了质的飞跃，“特殊化”能力的多样性使得游戏在策略运用上有了长足的进步。

新角色介绍

［文：脆薯条］



隶属于高卢公国的正规军补给部队，主要负责“无名部队”的物资补给任务，同时也会提供武器与车辆的各种配件，比较讨厌繁琐的事情。从身上的军装可以看出，她与“无名部队”还是有很大阶级差别的。

“无名部队”的战车长，当初原是义勇军的一份子，但因为是达尔克斯人，所以被故意转到了无名部队。言行举止非常有素养，而且对待他人犹如大哥般的存在，虽然认为自己没有领导才能，但还是被任命为队长。

原本负责看管粮食储蓄，因为擅自使用军粮而从义勇军调到了无名部队。身为一个厨师，他有着“料理是让人们获得幸福”的格言。

因为私自转手军用武器而被逮捕，不过却非常想被调到无名部队，非常喜欢酒与烟这两样东西。

调配屋

在“无名部队”的据点处，一般会定期性地接收到高卢公国正规军的物资补给，随着游戏剧情的深入，补给品会越来越多样化，能够强化武器与车辆，对于后期的战斗起着极为关键的作用。当在战斗中获得武器设计图后，就可以在此处开发新的兵器了。

兵武器购买：步兵武器主要分为来复枪、机关枪、对战车枪与剑这几大类。本作中追加了武器配件这一新项目，玩家可以在不同武器上装备特殊的配件来大幅提升性能。



◀游戏中的步兵武器种类丰富多样，可见强化的分支路线也一定非常复杂。

车辆装备购买：当剧情发展到一定程度后，玩家就可以从这里直接买到高级战车，不用再慢慢购买零件单独改造，但前提是需要有足够的金钱。



◀在改造的时候要注意战车的总重量不能超过规定数值。

逆转检事2

NDS 文字冒险 ■逆转检事 2 ■日版 ■Capcom ■预定2011年2月3日发售

“《逆转》系列”一直是喜好推理的游戏玩家们的心头挚爱。控制角色寻找线索，再将线索在脑内整理汇总，并从中抽丝拨茧分离出真相，从而让敌我立场发生反转，这种脑力较量中产生的乐趣与快感正是“《逆转》系列”的最大魅力所在。“《逆转》系列”的另一大特色就是性格迥异的角色，无论是主角还是配角都有着鲜明的自身特色，下面就让我们来看一看在“《逆转》系列”的最新作《逆转检事 2》中会有哪些角色出场吧！值得一提的是，在本作中还会讲述御剑父亲的故事哦！



［文：八重樱］



御剑法律事务所所长，既是御剑怜侍的父亲，也是传授他律师心得的老师。



亚洲小国“西凤民国”的总统，善于发表一些具有煽动民心效果的演说，受到国民们的爱戴与支持。



新人检事，负责接手御剑的案件。虽然长了一张娃娃脸，但行事作风讲究的是“速度”，总想着第一个就解决事件。

因被当作总统暗杀事件的凶犯遭到逮捕的男子，自称自己只是个贩卖冰淇淋的小贩，但显然这并不是他的真正身分。

王帝君保镖团队的副队长，非常喜欢下国际象棋，有把任何东西都比喻作国际象棋的习惯。

突然出现在御剑面前的美女法官。认为法律是世间至高无上的事物，虽然脸上总是挂着圣女般的微笑，但面对违法者却可以毫不留情地挥下制裁的铁槌。

因涉嫌杀人事件而被捕的青年，性格胆怯懦弱，在御剑犀利的目光注视下甚至会连话都讲不出来。

追求爆炸性新闻的当地记者，只要是有话题事件发生，在现场总会看到她的身影。但她的这份职业精神也时常将她卷入麻烦之中。

不敢相信！真是不敢相信！

这是纱迦在看过本作的介绍之后的第一反应。新《机战》登陆 PSP 算是情理之中的事情，上期“编辑视点”里也写过原因。但没想到的是本作的出场阵容居然如此豪华！《高达 00》、《反逆的鲁鲁修》、《天元突破》、《超时空要塞 边境》剧场版、《交响诗篇》剧场版……天啊，如此多的最新人气作品竟然全部登场，作为一名老机战迷来说这实在是不可想象，难怪消息最早传出的时候很多人都不相信。不过没关系，《Z2》已经是板上钉钉的事实，发售日已不远，大家赶快蓄力攒钱吧！

令人欣喜若狂的出场阵容

无敌超人ザンボット 3	机动战士ガンダム SEED DESTINY
无敌钢人ダイタ - ン 3	★机动战士ガンダム 00 1st Season
无敌ロボ トライダ -G7	超兽机神ダンク - ガ
宇宙大帝ゴッドシグマ	兽装机攻 ダンク - ガ ノヴァ
宇宙战士バルディオス	真（チェンジ!!）ゲッタ - ロボ 世界最後の日
六神合体ゴッドマ - ズ	★真マジンガ - 冲击！Z 编
战斗メカ ザブングル	★地球防卫企业ダイ・ガ - ド
★装甲骑兵ボトムズ	THE ビッグオ -
★装甲骑兵ボトムズ ザ·ラスト·レッドショルダ -	オ - バ - マン キングゲイナ -
★装甲骑兵ボトムズ レッドショルダ - ドキュメント 野望のル - ツ	超重神グラヴィオンツヴァイ
★装甲骑兵ボトムズ ペ - ルゼン·ファイルズ	创圣のアクエリオン
超时空世纪オ - ガス	★コ - ドギアス 反逆のルル - シュ
机动战士 Z ガンダム	★天元突破グレンラガン
机动战士ガンダム 逆袭のシャア	★剧场版 天元突破グレンラガン 红莲篇
新机动战记ガンダム W	マクロス F
机动新世纪ガンダム X	★剧场版マクロス F～イツワリノウタヒメ～
TURN A ガンダム	★交响诗篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい



第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇

文 纱迦 美编 NINA

第2次超级机器人大战Z 破界篇	NBGI		策略角色扮演
PSP	第2次スーパーロボット大战Z 破界篇		日版
	预定2011年4月14日	1人	6980日元
	对应周边未定		

如果你是一名机器人动画爱好者，当你看到本作的出场阵容时，没有任何理由不欣喜若狂！表中打★号的作品代表是系列首次参战。“《装甲骑兵》系列”4 作全部登场，可能国人对它没有什么感情。但《反逆的鲁鲁修》、《天元突破》这样的作品能够加入进来，必定会吸引一大票动画迷。特别是《天元突破》，由于之前 TV 版的版权属于 Konami 集团，曾一度被认为是只有剧场版才能加入《机战》，没想到这回 TV 版和剧场版竟然一起加入！就纱迦个人来说，如果本作还能加入《飞跃巅峰》两部曲，那就真的是值得永远纪念的究极神作了！

不过注意说明的是，剧场版《超时空要塞 边境 虚空的歌姬》和《机动战士高达 逆袭的夏亚》是只有机体出战的，不过谁会在意这个呢？



真魔神 冲击！Z 编

TV 版动画 /2009 年 4 月～ 9 月放映

根据漫画版《魔神 Z》原作改编、拥有独立设定的作品。讲述兜甲儿操作魔神 Z，与妄图征服世界的贝尔博士作战的故事。



机动战士高达 00 第 1 季



TV 版动画 /2007 年 10 月～ 2009 年 3 月放映

以发生在 24 世纪的战争为题材，以 4 名高达驾驶员的成长为故事主线，是“《高达》系列”最新的 TV 版动画作品。

©GAINAX・中岛かずき／アニプレックス・KDE–J・テレビ东京・电通
©GAINAX・中岛かずき／剧场版グレンラガン制作委员会 © サンライズ ©SUNRISE・BV・WOWOW©SUNRISE/PROJECT GEASS・MBS Character Design ©2006–2008 CLAMP© X E B E C・フライングドッグ／创通 © 创通・サンライズ © 创通・サンライズ・毎日放送 © 东映 © 光プロダクション © 藤原忍／ダンクーガ ノヴァ制作委员会 ©PRODUCTION REED 1980©PRODUCTION REED 1985©1983 ビックウエスト・TMS©1998 永井豪・石川贤／ダイナミック企画・「真ゲッターロボ」制作委员会 ©2004 大张正己・赤松和光・GONZO／グラヴィオンツヴァイ制作委员会 ©2004 河森正治・サテライト /Project AQUARION©2007 ビックウエスト／マクロスF制作委员会・MBS©2009 ビックウエスト／剧场版マクロスF制作委员会 ©2009 永井豪／ダイナミック企画・くろがね屋 ©2009 BONES/Project EUREKA MOVIE





天元突破

TV 版动画 /2007 年 4 月～ 9 月放映

受到极大好评的机器人动画。讲述少年西蒙与大哥卡米那、少女优子一起并肩作战的超热血故事。



装甲骑兵 VOTOMS

TV 版动画 /1983 年 4 月～ 1984 年 3 月放映







以星间战争为背景的真实系机器人动画，评价极高，很早以前就传说要加入《机战》，如今终于如愿。





反逆的鲁鲁修

TV 版动画 /2006 年 10 月～ 2007 年 7 月放映

催生了 11 区、腹黑王子、兰斯洛特、GEASS 等名词的超人气动画，加入《机战》众望所归。







地球防卫企业

TV 版动画 /1999 年 10 月～ 2000 年 3 月放映

讲述由 3 名主人公驾驶民间保全公司所有的巨大机器人——大铁卫与谜之敌人异界体战斗的故事。

久违的分部发售作品

至今仍记得当年打完《机战 F》时的情景：好不容易通了关，没想到故事根本没完，原来还有《机战 F 完结篇》！这种分部发售的作品在"《机战》系列"史上只有《机战 F》两作，再就是 WS 上的《机战 COMPACT》三部曲，如今又迎来了《第 2 次超级机器人大战 Z》（以下简称《Z2》）。

本作名为《第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇》，顾名思义，本作是 2008 年的《机战 Z》的续篇，同时本作又是《Z2》的前篇。已确定《Z2》会由前后两篇构成。

如果你对新参战作品比较熟悉的话，你一定会发现其中有好几部作品从剧情上来说正好可以分为前后两篇，像《天元突破》的 TV 版直接就能一分为二。而《高达 SEED》、《高达 00》、《反逆的鲁鲁修》等作品是有一二两季的，虽然这次参战作品列表里只写了第 1 季，但很明显等到了《Z2》的后篇就会加入第 2 季了。考虑到 UMD 的容量问题，《Z2》分为两部作品发售确实情有可原，毕竟本作除了高素质动画外还有语音。

三大经典登陆 PSN

本作的发售只是系列 20 周年纪念活动的一部分。从 1 月 26 日开始，3 款经典游戏《第 2 次机战》、《第 3 次机战》以及《机战 EX》会登陆 PSN 卖场，玩家可以在 PSP 和 PS3 上回忆经典。这 3 作均是以 PS 版为基础移植的，内容没有任何变化，但画面会略有加强。

制作人访谈



"《机战》系列"的总制作人。

——请问本作是于何时着手开发的？

寺田：2009 年 3 月，《机战 Z 特别盘》发售后不久就开始了。

——本作是《机战 Z》的续作，请问系列化的决定是一开始就有的吗？

寺田：做不做续作得看前作的结果，最早只是在脑海里有这么一个念头而已。多亏大家对《机战 Z》给出了不错的评价，续篇才能公布。

——请自为什么要分两部推出呢？

寺田：首先一个理由就是容量问题。《机战 Z》里登场的机体绝大部分都会继续在本作中登场，这在本系列里是相当少见的。

——确实如此，《机战 Z》里的登场作品已经很多了。

寺田：再就是像《高达 00》等作品，原作动画就是分两部的，这样《破界篇》就可以先讲述第 1 部的剧情。像《天元突破》这种剧情本身就有明显分界线的作品，《破界篇》会收录前半部分。

——原来如此。接下来还可以期待第 2 部啊。

寺田：不过，尽管《Z2》分为两部，但在《破界篇》里也有原创的强敌存在，与他的决战将是故事的压轴戏，打完之后《破界篇》的故事就会完整结束。

——话说，本作也是 PSP 上的首个完全新作吧。

寺田：没错。对于采用哪个平台，我们也商量了很久。最后我们决定选择一个有很多玩家支持、而且没有推出过完全新作的平台，这样来看的话就是 PSP 了。

——本作的战斗画面看起来有不输于《机战 Z》的表现水平呢。

寺田：没错。不光是画面好，语音自然也是少不了的。此外高达在战斗动画中将出现真实比例的特写，这是一次全新的尝试。这次大家可以先看到 W 高达的战斗画面，其他高达机体也会有真实比例的特写。

——这次的登场机体数量看上去很多啊。

寺田：前作登场的机体和角色，这次也会是游戏的主役。另外这次不会采用像前作那样的小队系统。游戏系统会根据掌机特色来设定得简单一些，和前作一样容易上手。

——关于剧本目前能透露一下吗？

寺田：可以这么说，即使只看《破界篇》这一个作品，其剧本的规模就是到目前为止所有掌机作品中最大的。我们的目标是作出堪比家用机作品的分量来。

——这次看来有很多剧情可以穿越的作品啊。

寺田：请注意，TV 版《高达 W》在本系列已经很久没登场了，我认为从剧情上来看《高达 W》应该与《高达 00》有比较有趣的发展。另外《超兽机神断空我》和《兽装机攻断空我 NOVA》也是首次同时登场，此外还有玩家呼声很高的《反逆的鲁鲁修》、《交响诗篇》剧场版、《天元突破》也终于登场了。

——请最后给大家说几句话。

寺田：这是系列 20 周年的纪念作品，正在努力制作中。限定版游戏会附赠前作《机战 Z》的故事解说书，帮助大家在玩本作之前复习一下前作。总之，敬请期待！

新闻资讯 前线狙击

"禁书目录"游戏化！

《魔法禁书目录》是电击文库近年来人气最高的轻小说之一，改编为TV动画后更是赚取了前所未有的人气。目前原作的动画已经放映至第二季，厂商选择这一时机推出由原作改编的同名游戏，显然是早有目的。不仅如此，《禁书目录》的姐妹篇《科学的超电磁炮》也将游戏化，发售日暂定为5月，我们会进一步关注这两款作品的最新情报。

文 九兵卫 美编 NINA

とある魔術の禁書目録 インデックス



魔法禁书目录	ASCII	动作
PSP	とある魔术の禁书目录	日版
	预定2011年1月27日发售 1～2人	5800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

登场人物介绍



▲上条当麻的右手可以将一切超能力化为乌有。



上条当麻

CV：阿部敦

上条当麻，学园都市普普通通的高中一年级学生，拥有能消除一切异能之力的右手"幻想杀手"（Imagine Breaker）。由于机器无法测量，所以当麻被评定为Level 0的无能力者。也正是因为这特殊的右手，上条当麻总是接二连三地被卷入各种悲剧事件中，因此他的口头禅便是——"不幸啊！"

茵蒂克丝

CV：井口裕香

茵蒂克丝（Index）即为禁书目录，她是隶属于英国清教的修女，同时也是掌握了十万三千本究极魔法书（魔导书）的谜之少女。与当麻相识后，不知不觉中已经适应了学园都市的生活。茵蒂克丝的胃口惊人，通常一直会处于饥饿状态，当要求得不到满足时，她就会毫不留情地展开大嘴向"监护人"当麻扑去……



御坂美琴

CV：佐藤利奈

御坂美琴在学园都市的所有超能力者中排名第3，等级Level 5，拥有自由操纵电磁的能力，因此又被人们叫做"超电磁炮"。虽然暗中对上条当麻存在好感，但美琴的性格却一点不直率，从未向对方坦白过。在学园都市的学生宿舍，她和学妹白井黑子生活在同一个寝室，两人间也是趣事不断。

一方通行

CV：冈本信彦

一方通行（Accelerator）在日语中是单行、不可逆行的意思。作为学园都市的最强超能力者，他能够自由操纵各种物理矢量，因为连直射日光都反射，他的头发和皮肤都呈现白色，瞳孔颜色接近红色。科学家为了让一方通行从Level 5进化至终极的Level 6，于是准备了两万个超电磁炮复制人……



© 镰池和马／アスキー・メディアワークス／PROJECT-INDEX II
©2011 ASCII MEDIA WORKS Inc.







神裂火织

史提尔

麦野沈利

五和

CV：谷山纪章

身穿神父服装的史提尔身高超过两米，脸上有条形码，头发染成红色并且很爱抽烟，在人群中非常显眼。使用符文的史提尔是可以由现存的 24 符文中解析出 6 个新符文的天才魔术师，他擅长火焰魔法，视茵蒂克丝为重要的伙伴。

CV：伊藤静

18 岁，身穿 T-shirt 与牛仔裤的高窕美女。她曾经是天草式十字凄教的女教皇，为了保护天草式而加入英国清教。作为世界上不到 20 人的圣人之一，她有着伦敦排行前十的实力。火织擅长的武器是被称作“令刀”的日本刀“七天七刀”。在她的心目中，茵蒂克丝是不可缺少的重要朋友。

CV：芽野爱衣

五和是隶属天草式十字凄教的魔术师，非常崇敬神裂火织。她的环境适应能力很强，不管是机车或者直升机都能灵活驾驭。五和使用的武器为海军用船上枪（フリウリスピア），是发动“圣人崩坏”的媒介物，因此火织称她为“枪的持有者”。此外，五和还非常喜欢上条，但因个性内向，所以也不敢做出大胆的行动。

CV：小清水亚美

麦野沈利是学园都市地下组织“Item”的头领，也是学园都市排名第 4 的 Level 5。她的特殊能力为“原子崩坏”(Melt Downer)，即粒机波浪形高速炮。沈利虽然平时显得很文雅，但其实却是个很容易不耐烦的人。对于比自己年龄小但排名比自己高的御坂美琴，她一直非常不服气。

游戏系统公开

体力槽与技能槽

本作是一款动作对战游戏，因此系统相比普通格斗游戏更为简单直观，玩家在对战中只需注意画面上方的体力槽与技能槽即可。其中技能槽分为几段，积蓄至不同段数可以释放的特殊能力也各不相同。对于技能和超能力的特写演出，游戏也将忠实还原小说原作以及动画中出现的设定。





队友协力





《魔法禁书目录》的战斗以 3D 的方式进行，对战双方一对一决出胜负。不过本作的特别之处在于，除了直接参与对战的“攻击者”，玩家还可以为其选择不同的“协助者”。协助者在游戏中不仅能起到辅助攻击的作用，还能发动体力回复等各种各样的支援技能，满足一定条件后，攻击者与协助者甚至还能发动大魄力的合力技。

故事模式





要说原作最吸引人的地方，那自然是庞大复杂的世界观以及奇幻风格的魔法设定。PSP 版《魔法禁书目录》虽然是一款动作游戏，但同样为原作的 FANS 准备了丰厚的故事模式。目前已知的情报，除了上条当麻、一方通行这两条主要的故事路线，游戏还收录了天草式十字凄教篇、麦野沈利篇等分支路线，与时下正在热播的 TV 动画第二季实现了剧情上的衔接与补充。

和“俺妹”联动！

魔法禁书目录

×

我的妹妹哪有这么可爱

当玩家打开游戏并且长时间未进行操作时，“俺妹”高坂桐乃就会在画面中出现并生气地训斥道：游戏买了却放着不玩，真是不可理解！



▶ PSP 版《魔法禁书目录》和《我的妹妹哪有这么可爱》其实是同一天发售……

王座上的无心者复活!?

NOHEART

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX

文 八重樱 美编 anubis

王国之心 梦中诞生 最终混合版	Square Enix		角色扮演
PSP	KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX		日版
	预定2011年1月20日	1～6人	6090日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄



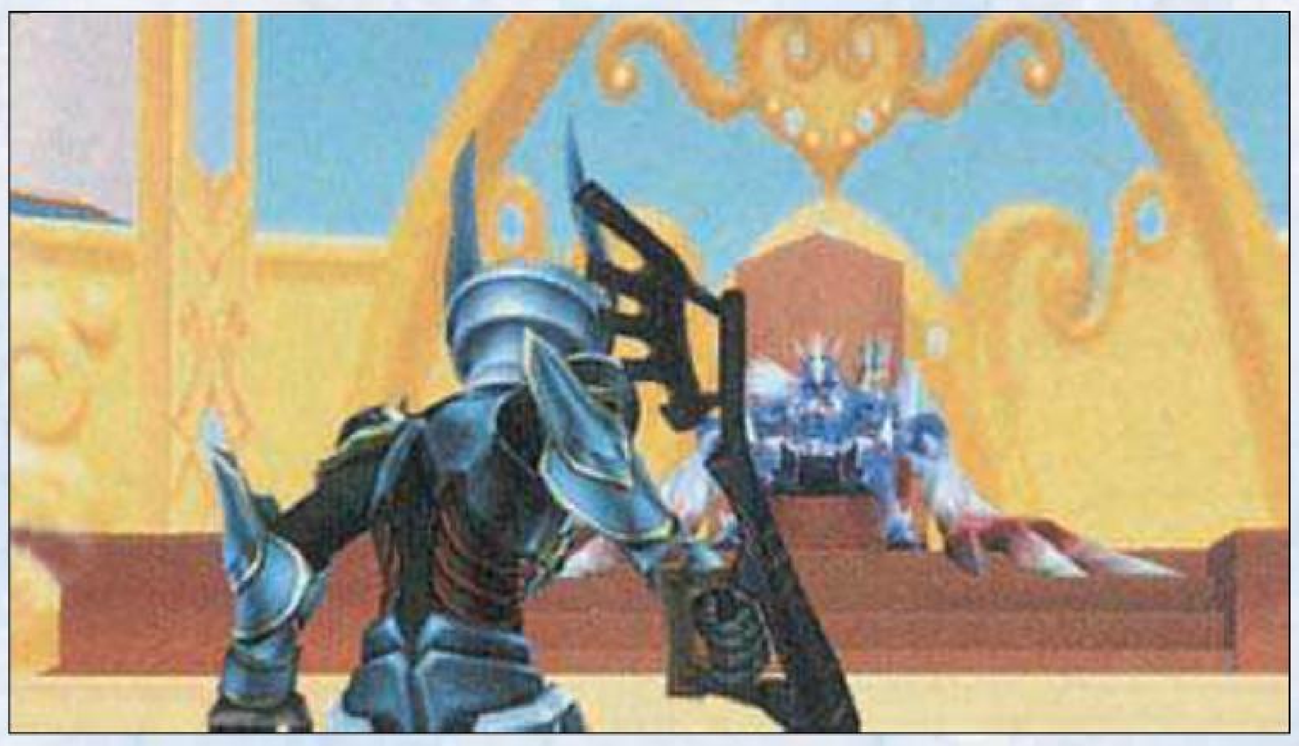
按照“《王国之心》系列”的过往传统，总会有些特别的惊喜出现在最终混合版中，这也使得玩家们对本作的期待度大增。《王国之心 梦中诞生 最终混合版》中最凶悍等级的BOSS“NOHEART”情报已于近期放出，野村哲也在接受访谈时提到，NOHEART恐怕将是玩家仅凭个人之力难以对付的强敌，是否已经激发起了各位的挑战欲望呢？



本作的影像中，部分角色的表情细致度将得到提升，使得人物情感表现更加丰富，更容易让玩家产生带入感。

最凶强敌登场！





▲▶端坐在王座上的NOHEART，此情此景与《王国之心Ⅱ》最终战时几乎是如出一辙。



和朋友联机作战的“斗技场模式”模式中将追加一则名为“黑暗的远谋”的新任务，玩家将在本任务重挑战铠甲男NOHEART！ NOHEART曾经在《王国之心Ⅱ》中作为最终BOSS登场过，当时他一直是气定神闲地坐在王座上。而这一次，玩家想要打倒他可就没那么简单了。NOHEART究竟是谁？这个问题想必不少粉丝在心里已经有了明确的答案。如果在NOHEART中加入“X”这个字母后打乱顺序重组一下就会变成“XEHANORT”，那么很有可能NOHEART就是MASTER XEHANORT的无心形态，同时这也在暗示着MASTER XEHANORT或许其实是无存也说不定？

■《王国之心Ⅱ》中的NOHEART



手持不详的剑刃！

©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.



突破防御罩 获得攻击机会

正在冲向王座的三名玩家，但是在王座周围有着坚实的防御罩在守护着NOHEART。抓住防御罩消失的时机对NOHEART发动猛攻将关系到战斗能否成功。



你能战胜这位最强敌人吗



▶不小心碰到防御罩的话还会被牢牢抓住，此时只能通过连打○键才能挣脱。

◀从防御罩内会飞出无数柄键刃。它们在空中无规律飞舞，一旦被其攻击到将会损失掉大量体力。



▲从王座上站起的NOHEART不仅会继续使用剑刃来进攻，其硕大的体型也将在战斗中化为可怕的武器。



新指令“节奏混音”登场！

指令攻击是通过普通攻击将能量槽蓄满后所发动的多彩攻击形态。在本作中，将追加一种以“声音”为主题的指令攻击——节奏混音。玩家在使用该指令进攻时，会伴随出现架子鼓和钹的声音。

声音连锁后产生伤害！



◀终结技会在地面上产生大规模的爆炸并伴随巨大的伤害。

用声音攻击敌人！





▲“节奏混音”的终结技需要玩家根据画面上的提示在正确的时间点按下相应的按键。只要时机把握准确的话，就能产生连击效果。



奖杯系统升级！

在前作《王国之心 梦中诞生》中，满足一定条件就可以获得奖杯。本作将把奖杯系统继续发扬光大，并联动前作的存档。玩家的小P中如果有前作的存档的话，开始本作游戏时会根据奖杯的数量和质量入手特定的道具哦！

◀▼还可以在获得指令和金钱的前提下开始游戏呢！





道具可以让战斗变得稍微有利一些

高难度增加

本作在原有的“骄傲难度”基础上追加了“极限难度”，不用多言，该难度下就连对付杂兵都是件非常困难的事。对于喜欢挑战极限的玩家而言倒是个好消息呢！



▲“极限难度”下敌人会变得非常强劲，不过玩家也会在初期就获得更多的指令。此外该模式下将更加容易看到隐藏影像。

文 纱迦 美编 NINA



消失了整整1代的火神夫人，如今和老公孟获一起强势回归。这两口子的回归，也意味着南蛮关、藤甲兵、大象的回归。写到这里不得不说一声，欢迎归来！祝融的武器是镖。顺便说一句，米本千珠可是大美女哦！（当然那是2代的时候，如今快10年了……）



祝融

声优：米本千珠



贾诩

声优：石川英郎

拥有很高人气的谋士，至今仍有不少人认为其智谋不下诸葛司马。大概是因为他曾经三易其主（董卓、张绣、曹操），游戏中的他看上去就很奸诈。按照游戏的设定，他是一位足智多谋的敕士，从来不肯透露自己的理想。贾诩的武器是锁镰。

真·三国无双6	Koei Tecmo	动作
多机种	真·三国无双6	日版
	预定2011年3月10日　人数未定	7200日元
	对应机种为PS3、X360。日版为PS3独占。	

发售日终于确定——3月10日，算起来只有四十多天时间，真是让人心痒痒的。另外欧版发售日为3月25日不变，X360玩家可以关注一下，只要不锁区，还是一样可以玩到的。游戏的系统现在也初现端倪，新角色也越来越多。贾诩的加入肯定会让不少三国迷欢欣鼓舞，不过这位阿拉伯人明显是走错了片场……另外本作的片尾曲已确定为KinKi Kids的新曲——《Time》！光荣GJ，别给对手留下任何机会！



周瑜

声优：吉水孝宏

老实说个人认为本作造型是“美洲狼”历代最差的一次，当然我说了不算，广大女性玩家的评价才是标竿。低眉细眼的周公瑾这回的得意武器依然是5代的棍。

编年史模式补充

本作的故事模式是按势力进行的，每场战斗可以使用的角色是固定的。要想用一个武将从头打到尾，就推荐编年史模式。编年史模式由很多个关卡组成，这些关卡大部分都来自于原作中的知名战役。编年史模式里有城市的设定，在这里可以制作武器，与其他人交流。满足特定条件后，可以使用的角色也会变多，并开启更多的新关卡。编年史模式支持双打，而且不光是分屏双打，还支持两人在线联机。





编年史模式的地图是由很多六边形组成的，打过的地方会变色。已知编年史模式的要素包括：锻造武器、提升好感度、开启新同伴和新地图、呼叫动物同伴。比较雷的是这次的动物同伴里还有熊猫。达成一定条件后编年史模式会通关，不过通关后也可以继续进行游戏。

©TECMO KOEI GAMES CO.,LTD.All rights reserved.

成长系统

成长系统历来都是“《无双》系列”的重点，本作的成长系统如今已经公开！

基本能力

这次武将的基本能力包括体力、攻击力、防御力三种。提升的方法在战场上吃到特定道具，在打倒敌将后就有机会出现这种特定道具，其中剑增加攻击力，盾增加防御力，小笼包增加体力上限。而用高连击数将敌将击败后，敌将掉下来的道具质量会上升，从而提升更多的能力。以上设定全部是《真·三国无双 2》的经典设定，真是令人怀念啊。

特技

本作习得特技是靠武功来获得，这里的武功和过去的武勋差不多，打败敌将后会出现“BUKOU+”的字样，这就是获得武功的提示。利用武功就能学会新的技能，从目前公布的图来看，能够习得的特技数量不多，不过这应该不会是全部特技。另外无双槽上限增加以及学会新的无双乱舞，都是靠习得特技来实现的。

武器

武器无疑是本作的重中之重。以往打败特定敌将就能拿到武器，而本作变成了要在指定时间内打败敌将才能拿到，另外在编年史模式中也可以通过武器店来制作武器。

武器事实上也就代表着招式，除了性别限定的武器之外，其他武器可以任意更换，在战场上只要按一个键就可以换武器。另外在战场上获得的新武器能够立即调出来使用。不过武器有熟练度的设定，如果熟练度不高，武器会出现很多负面效果，例如减防、速度变慢等等。

印

最早公布的系统，不过如今才正式公布详情。简单地说，就是每种武器都有“获得印槽”这么一个东西，用这把武器打倒一定数量的敌人就会令其增加，涨满之后就能获得该武器具有的印的效果。之后把印装备到武器的空槽上就可以发挥印的效果了。目前尚不清楚练出来的印能不能给其他武器装备，如果不行的话那还真是麻烦，光刷出好印还不行，还得武器的空槽够多才行。另外练印又是一个很花时间的过程。



孙尚香

声优：宇和川惠美

人气很高的小香香这回终于换了万年不变的造型，武器也拿回了过去的圈圈。性格方面和过去没有什么区别。



月英

声优：笠原留美

除了额头中央那一点，诸葛亮之妻的造型也和过去有很大不同。武器方面这回月英既不用戈，也不用弓，更不用洛克炮（笑），而是改用起了棍，这是一种攻击范围优秀且擅长空中连击的武器。





丁奉

声优：中尾良平

这位凶神恶煞的老兄是东吴名将丁奉，别看他这副样子，按游戏中的设定他是一位喜欢美丽风景的天生诗人。好吧，虽然他曾经雪中奋短兵，但能够推出他喜欢风景，光荣还真是不赖。丁奉的武器和孟获一样，都是手甲。

已公布角色大盘点

1 月上旬，本作的欧洲官网无意中泄露了夏侯霸的造型，不过很快就被删除。如此看来本作的角色数量确实是系列史上最多，不过这很大程度上是拜可以更换武器以及故事模式按势力进行这两点所赐，这使得设计者不必为该角色调试招式以及专属剧情。好了，让我们看看到目前为止公布的角色究竟有哪些吧！

魏	夏侯惇、甄姬、曹操、夏侯渊、蔡文姬、曹仁、典韦、张辽、贾诩
吴	周泰、陆逊、凌统、大乔、吕蒙、丁奉、孙策、周瑜、太史慈、孙尚香
蜀	鲍三娘、赵云、马超、星彩、姜维、马岱、黄忠、月英
晋	司马师、司马昭、王元姬、诸葛诞、司马懿、邓艾、钟会、郭淮、夏侯霸
他	祝融、孟获、袁绍、张角

文 奈落 美编 NINA

经典再一次回归

今年是《最终幻想 IV》SFC 版发售 20 周年纪念。为了配合这个特别的年份，SE 决定推出这款完全收藏版以为纪念。本作包括重新制作版的《最终幻想 IV》和 2008 年发售的手机版后传作品《最终幻想 IV 月之归还》两款作品。后者 2008 年发售以来在日本创下了 450 万下载记录。不仅如此，本作还包括了衔接两部作品的一些全新原创章节，真饭必定不容错过。



本作的三大卖点

完全重新制作的画面



对应 PSP 的 16 ： 9 显示模式的究极细致 2D 画面，《最终幻想 IV 月之归还》还收录了全新的开场 CG。


▲画面充满怀旧气息。

连结两作的追加剧本

这两部作品的时代设定有很大跨越，作为完全收藏版的本作追加了过度章节。这一部分的剧本有 SE 当家老将时田贵司倾力打造。收录了很多至今为止从未被公开的剧情演出。



画廊模式

画师天野喜孝的个性唯美插画和 NDS 版的 CG 动画也一并收录到了画廊中。

超级限定大礼包

毕竟是 20 周年纪念作品，趁机掏空粉丝荷包才是大厂应有的气魄。本作毫无悬念地公布了限定大礼包。其中包括：游戏本体、官方攻略本、原声 CD、天野喜孝画集。与游戏当天发售，定价 8995 日元。



最终幻想IV 完全收藏	Square Enix	角色扮演
PSP FINAL FANTASY IV Complete Collection		日版
预定2011年3月24日	1人	5800日元
对应周边未定		

《最终幻想 IV》小历史



本作于 1991 年 SFC 登场以来，被移植到很多主机上，每次都能保持坚挺的销量和绝大的人气，如今这款作品终于迎来 20 岁生日。高素质的点阵 2D 绘图、剧情和职业系统融合，ATB 战斗系统都是本作曾经受到大好评的地方。作为早期“《最终幻想》系列”的完成型作品，可以说是之后系列作品的奠基之作。

《最终幻想 IV 月之归还》小历史

本作最早在手机平台登场，之后又移植到 Wii 的下载平台。《月之归还》描写《最终幻想 IV》结束后数十年以后发生的一段故事。讲述了塞西尔和罗扎的儿子塞奥多亚的冒险传奇。本作中除塞西尔和罗扎之外还有凯因等大人气角色登场。游戏的一大特点是除了主线剧情还有每个角色的个人剧情路线，玩家可以更深地了解每个角色的内心世界和个人经历。本作基本上先沿袭了正传的战斗系统，也有诸如月龄系统等原创要素存在。


■《月之归还》的全新 CG。


■这孩子仔细看可够吓人的……

©2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

最近发售游戏的多视角评价



春节将至，发售表上的游戏依旧平平淡淡，“黄金眼”连续第三期都只有一页，上期那些“玩以前出的好游戏”之类的话就不重复啦！《愤怒的小鸟》是好游戏，系统简单，但是变化挺多，不同种类的小鸟飞出去之后有不同的特技，数量多到令人发指的关卡其实是让人心满意足的底线，有种怎么玩也玩不完的感觉。如今PSP Minis版出了，各位可以试试喽！另外PC版也有了，操作起来更方便一些，不过这种游戏就是要便携出去，随时玩上两盘才好玩呀！

黄金珍藏×0　热血推荐×0

阿尔卡那之心 3



推荐玩家人群

●2D格斗游戏玩家。●想找款与众不同的格斗游戏来练练的人。●苦于国内找不到街机版对战的FANS。

总分 22

■“全是奶”3。

九兵卫

相比前两作，3代在游戏手感以及人物性能之间找到了一个不错的平衡点。虽然游戏中的可选角色多达23名，但每个人的风格与打法却都各有千秋、自成一派，丝毫不会让人觉得单调，新增的网战模式是系列的一个突破。要说本作的缺点，那就是画面有待加强，而且竞技性也差了那么一点点。

纱迦

游戏的人设比前两作顺眼了很多，可使用的角色达到了23人，数量令人满意，再加上圣灵的选择，称得上是变化无穷。登场全员都是女性，主打的玩家群相当明显，不过相对的肯定也有玩家因为这点而不愿尝试。游戏操作简单，可以轻轻松松打出高连击，非常华丽。但游戏同样富有内涵，需要时间苦练。

奈落

超华丽画风2D美少女格斗游戏。本作一共有23位性格各异的美少女角色参战，非常适合喜爱2D美少女的玩家。但是如果你觉得这是一款看上去只以角色为卖点的乱斗之作，那就大错特错了。作为“斗剧”的指定比赛游戏的本系列，不仅招式华丽，严谨的系统和平衡性也值得玩家反复研究。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Arc System Works■アルカナハート3■格斗■2011年1月13日■1～2人■无对应周边

沙加3 时空之霸者 影或光



推荐玩家人群

●喜欢角色扮演类游戏的玩家。●怀旧派玩家。●“《沙加》系列”的FANS。

总分 21

■穿越时空，重温经典。

洛克

继去年推出《命运女神》后，“沙加三部曲”的完结篇《时空的霸者》也登陆NDS平台。加入了“时空驱动”的战斗系统更加有趣，利用时空驱动玩家可以召唤出不同时空中的同伴进行援护。而特技影响武器使用次数的设定也让策略性有所提高，玩家需要合理安排技能才不至于陷入用光武器的尴尬局面。

九兵卫

游戏的战斗系统十分独特，武器使用次数、行动顺序影响连携等独特要素使游戏的战斗系统既不失深度又充满趣味性，不同的武器对角色的行动顺序都会造成影响，玩家需要根据当前局势选择适当的行动才能战胜敌人。虽然游戏主线流程较短，但内含丰富的支线任务，全部完成需要花费大量时间。

奈落

1991年GB上的《沙加3 时空之霸者》的重制版。作为再次归来的经典，本作的战斗系统依然很有深度，初期、中盘、后期的队伍种族编成很有讲究。遗憾的是游戏的场景单调，时空转换就把场景一分为三，有偷懒之嫌。武器有使用次数的设定过于古怪，容易将人卡在迷宫中造成厌烦。

■NDS■卡片■Square Enix■サガ3 时空の霸者 Shadow or Light■角色扮演■2011年1月6日■1人■无对应周边

异世纪传说 携带版



推荐玩家人群

●各部动画原作的FANS。●“萝卜”控。●不在乎剧情，只在乎战斗的机器人动作游戏爱好者。

总分 18

■挑战FANS承受极限的作品。

脆薯条

我只能说NBGI实在是诚意不足，粗糙的画面、恶劣的手感和繁琐的操作都实在无法让人体验到操作人气机体的快感，更让人无法理解的是游戏居然没有原创故事模式，少的可怜的语音和寥寥几句文字带过的任务简介很难让人投入其中，要说本作有什么亮点的话那只能是自定义BGM了吧。

洛克

和家用机版相比，本作由于少了几个按键，使得在高速战斗中切换视角十分不方便，很容易遭到视野外敌人的攻击。可能由于机能问题，机体的渲染力度不行，战斗中会看到明显的锯齿，粗糙的画面实在让人无法接受。虽然游戏收录了《交响诗篇剧场版》等大人气机体，但取消剧情模式后反而让玩家提不起劲。

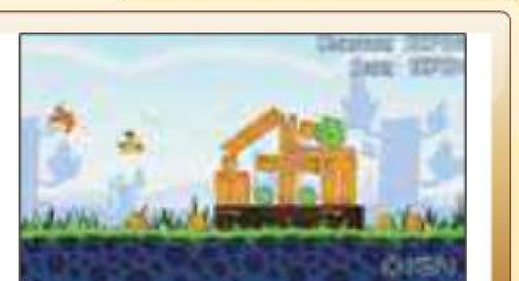
纱迦

游戏没有故事模式，光是这一点就足以吓跑一大票慕名而来的玩家了。游戏的操作根据PSP的特点进行了优化，锁定系统也有所变更，并支持联机，单从游戏角度来说还过得去。游戏采用任务制，任务种类倒是相当繁多，但没有了原作剧情的调剂，当过关成为例行公事之时，自然也提不起兴趣往下打了。

■PSP■UMD■NBGI■アナザーセンチュリーズエピソード ポータブル■动作■2011年1月13日■1～4人■无对应周边

愤怒的小鸟

推荐玩家人群



●喜欢解谜游戏的玩家。●喜欢挑战高难度游戏的人。●喜欢随时随地游戏的玩家。

购买推荐度 ★★★★☆

雷电

最先在IOS平台发售的本作以低廉的价格和优秀的素质得到了广大玩家的认可，成为名副其实的话题性作品，如今摇身一变成为PSP Minis游戏，仍旧物美价廉。玩法简单，玩家将不同种类的小鸟用弹弓发射出去将堆起来的石块、木板、玻璃击垮并砸死敌人，听起来简单，玩起来难！挑战性极高！

■PSP■Chillingo Ltd■Angry Birds■3.99美元■益智■1人

可爱骷髅头

推荐玩家人群



●喜欢清新风格的玩家。●喜欢《钻子先生》的人。●想和朋友联机进行休闲小游戏的玩家。

购买推荐度 ★★☆☆☆

纱迦

这款游戏实际上就是《钻子先生》，大部分时间内你需要钻掉拦路的石块来开辟道路，如果操作不当的话上面的石块会掉下来压死你。和《钻子先生》不太一样的是游戏里不光是往下挖，也有水平挖的场景，具有平台动作游戏的特征。游戏中也含有各种各样的道具登场，并支持4人联机。

■X360■Halfbrick Studios■Raskulls■800MSP■动作■1～4人

评分规则说明　满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

软硬兼施

软硬件实用信息综合报道

HARDWARE & SOFTWARE



不是我不明白，这世界变化快——这句话似乎永不褪色。随着新型 X360 破解遇阻，PS3 密钥被彻底攻破，如今国内已经呈现出“用 X360 玩 Z，用 PS3 玩 D”的局面。而大家都知道，在一年前这句话是应该反过来说的。虽然目前 PS3 的破解还没有到成熟期，但发展极其迅速，过完年后也许又会呈现新的局面。另外过完年后大家就可以看到 3DS 了，这绝对是 2011 年的最大关注点之一。本期“软硬兼施”会为大家介绍这两大热点，请各位鼓掌。也祝各位在新的一年里能买到自己心仪的机器，而且永远不 BAN 不红不黄不坏！

文：月下雪影

国内市场主流电子狗介绍



现在的 PS3 主机，除了游戏之外，破解也是最常讨论的话题，而破解的讨论核心正是市场上各式各样的电子狗。通过电子狗你可以让你的 3.41 系统 PS3 主机顺利运行大多数游戏，同样你也可以通过电子狗让版本更高的 PS3 主机进行降级等系统操作。但是面对市场上种类繁多、花样百出的 PS3 电子狗们，到底哪只“狗”的功能是最适合目前使用的，相信没有接触过破解的玩家都会有一定的疑问，所以在这期的“软硬兼施”里，我们就先为大家盘点一下目前国内市场上的主流电子狗及其功能特点，以便让玩家们在准备购买 PS3 之前就能充分了解电子狗，并在购机时做出一个比较合适的选择。

在介绍各式各样的电子狗之前，有一个话题是不能回避的，就是现在的 PS3 主机主密钥已经宣告破解了。这代表索尼除非重新设计硬件并想方设法兼容原先的 PS3 主机，否则是无法通过普通的硬件升级来防止 D 版泛滥的。那么在 PS3 的主密钥破解之后，电子狗对于目前想要购机的玩家来说，是否还是必备周边呢？这个答案要根据你的选择来判断。目前国内市场上的 PS3 主机主要有两大类，一是 3.41 系统的破解 PS3 主机，二是 3.50 系统的非破解 PS3 主机。如果你选择玩正版游戏，那么购买后者升级到 3.55 即可。倘若你只考虑单机游戏的体验，那么 3.41 肯定是最好的选择，而搭配电子狗也就是自然而然的事情了。但如果你既考虑破解又想使用 PS3 上 PSN，那么就需要 3.55 系统的主机，不过整个操作颇为复杂，除了要替换 LV2 权限补丁之外，还要安装 3.55 系统的 PKG 功能补丁，最后还需要把下载好的 PS3 光盘游戏制作成 PSN 使用的 PKG 文件安装运行，这个步骤连 16 进制编辑器都要用上，所以如果没点基础，还是不要考虑这个途径了，况且玩破解上 PSN 随时都有被 BAN 的可能性。所以在 3.55 系统没有出现更为简单的运行游戏方法之前，电子狗依旧是目前购机的必备周边之一。

Amazebreak

降级功能：支持
3.55 伪装：支持
升级方式：刷写
参考价格：45 元
官方网站：http://www.amazebreak.cc/

Amazebreak 算是市面上一款比较廉价的电子狗，所以它的功能相对来说也就比较单一了，除了必备的 3.50 系统降级、3.55 系统伪装之外就没有什么亮点，但还算是稳定好用。目前厂商的更新速度较快，最近的一次更新时间是在 2011 年的 1 月 10 日。这款电子狗比较适合资金不富裕的玩家，但升级固件需要一定的电脑基础，要从官网上下载软件进行刷写，电子狗支持 PS3 读取移动硬盘和 U 盘，总体上算是以价格取胜的产品。



E3 Card Reader

降级功能：支持
3.55 伪装：支持
升级方式：拷贝
参考价格：80 元
官方网站：http://www.e3card-china.com/

E3 Card Reader 是最近市场上的新晋产品，但却因为最早支持 PS3 系统降级而名声大噪。从使用上来说，E3 Card Reader 相比其他电子狗都要方便一些，进行升级时只需要把固件拷贝到 E3 Card Reader 的升级盘里即可，这和其他电子狗需要在 PC 端进行刷写有本质的区别，所以这款电子狗也比较适合新手使用。除了这个特点之外，E3 Card Reader 在硬件上内置了 128k 的存储器，板载 4MB 存储空间，具有 U 盘功能，可插入 MicroSD 卡使用，但由于是 USB1.1 标准，所以读取速度很慢，不太适合拷贝大型文件，不过存储一些自制软件和固件还是绰绰有余了，可以省掉一个 USB 接口。E3 Card Reader 还有一个特点是支持多固件启动，即可选择引导 Kakaroto 和 Herms 双固件，算是亮点之一。总体来说，E3 Card Reader 的功能比较出色，适合新入门的 PS3 玩家考虑。



P3GO

降级功能：支持
3.55 伪装：支持
升级方式：拷贝
参考价格：120 元
官方网站：http://www.gamebox.hk/

P3GO 是目前所有 PS3 电子狗里体积最大的一款，同样也是功能最为强大的一款。在使用上 P3GO 独树一帜，除了可以升级官方的固件之外，还能直接刷写其他芯片的电子狗固件，你只需要把其他电子狗的固件重命名为 psgroove.hex 然后放到 P3GO 的根目录下即可使用，如果出现问题直接删掉 psgroove.hex 即可，不会影响到 P3GO 的芯片，所以 P3GO 也非常适合爱折腾的 PS3 玩家。对于 P3GO 支持的芯片和电子狗类型，玩家可以从官网的 Download 页上找到。除了这个特点之外，P3GO 同样也支持 Kakaroto 和 Herms 双固件引导启动，而且它的支持时间比 E3 Card Reader 更早，可见 P3GO 的更新效率。此外值得一提是，P3GO 自带 128MB 内存也是目前所有电子狗里最大的，所以它的价格也必然会很高，目前在 100 元以上，不过包装里附赠的薄版 PS3 电源开关应该还是抵消了一部分价格的劣势。



PS3Break

降级功能：支持
3.55 伪装：支持
升级方式：刷写
参考价格：140 元
官方网站：http://www.gamebox.hk/

PS3Break 是最早出现的电子狗之一，其主控 IC 和电子狗始祖 PS JailBreak 是一样的。目前 PS3Break 的最新版本是 v1.2，该版本支持了 PS3 的系统降级并且可以刷写固件，早期的 PS3Break 是不支持上述功能的，所以如果购买需要注意此点。不过由于 PS3Break 售价较高，所以在国内的市场并不是很大。总的来说 PS3Break 的特点就是小巧，功能基本和 Amazebreak 类似，但并不如 Amazebreak 廉价，一般情况下不推荐给玩家。



PS3YES

降级功能：支持
3.55 伪装：支持
升级方式：拷贝
参考价格：70 元
官方网站：http://www.ps3yes.com/



PS3YES也是国内较早出现的电子狗之一，所以目前市场上的仿冒品比较多。现在还在销售的PS3YES主要分为两类，一类叫做PS3YES-Pro，另一类叫做PS3YES囧。后者属于PS3YES的最新版包装，购买时尽量选择PS3YES囧，在官网下载使用PS3YES-Pro的固件，具体可以参考上面的图片进行防伪。现在的PS3YES功能相对来说也比较完善，板载了9MB闪存空间，可直接拷贝固件进行升级，简单方便。在系统降级和3.55伪装上，PS3YES现在同样支持，总体上说是不过不失的一款产品。

P3HUB

降级功能：支持
3.55 伪装：支持
升级方式：刷写
参考价格：150 元
官方网站：http://www.p3hub.com/

P3HUB是一款差异性非常强的电子狗，它的造型不同于其他电子狗的U盘式设计，因为它本身具备了USB集线器功能，所以它的形状跟大部分的USB HUB产品类似。拥有USB HUB的好处是显而易见，可以直接缓解薄版PS3只有两个USB接口的尴尬，对于Move用户来说，P3HUB非常实用的。目前P3HUB一共有两个版本，分别是AT90USB162芯片版和PIC18F2455芯片版，产品名称叫做P3HUB1和P3HUB2，从用户的使用角度上说这两者并没有什么区别，所以不需要有太多的考虑。在使用上，P3HUB没有什么不同，一样是具备降级和伪装功能，不过在升级固件时需要刷写，相比之下有点麻烦。但这款产品主打的特色就在于USB HUB功能，所以如果你对USB接口有需求的话可以考虑，不过价格略高一些。



总结

除了以上介绍的这些电子狗之外，还有PS3Key、PSeeker、PS Jailbreak这几种电子狗也在市场里比较常见，但功能实在没什么特别之处，无非都是刷写固件、板载128KB水准的普通电子狗产品，属于仅有破解、降级功能一类的初级产品，而且价格也略贵，不太推崇。一般来说，目前比较值得选购的是采用拷贝固件进行升级的电子狗，毕竟容量大，有可持续升级的空间，能减少不必要的产品换代。一些比较高端的电子狗，无外乎也就是支持多固件混合或是可以外置MicroSD卡进行刷写固件，在3.55即将完善的当下，这些功能到底有没有用就要玩家自己掂量了。至于早期那些无法升级、不能给PS3主机降级的电子狗，现在基本已经销声匿迹了，所以你在购买的时候也不必担心。

3DS 初期购买指南

作为次世代掌机的先锋者，3DS现在已经受到了不少玩家的强烈关注，其中一部分玩家甚至打算在第一时间入手这台掌机来体验裸眼3D的神奇魅力。不过对于3DS这台主机或许你还有很多情况不太了解，为此这篇3DS的初期导购应运而生，它的作用在于让你在购买主机之前能充分了解的3DS的方方面面，下面各位对3DS有兴趣的玩家就不妨来看一下吧。

主机发售日期

任天堂的3DS主机定于2011年2月26日在日本首发，售价为25000日元（含税），折合人民币大概为1985元，日版主机的首发颜色包括夜空黑和深海蓝两种。美国、欧洲、澳大利亚等地区计划在2011年3月投入销售，媒体爆料大概在3月24日左右，中国等其他亚洲地区计划在今年4月之后展开销售计划。



■日版首发主机颜色有蓝、黑两种。

主机详细参数



1300mAh的电池让3DS的续航颇为尴尬。

尺寸	长134mm、宽74mm、厚21mm（折叠状态）
重量	235g（包括手写笔、电池、SD卡）
上屏幕	具有裸眼3D功能的3.53英寸宽屏液晶、分辨率800×240像素（宽800像素，3D显示下左右眼可以各自观测到400像素）
下屏幕	具有触摸功能的3.02英寸液晶、分辨率320×240像素
摄像头	内摄像头1个、外摄像头2个、分辨率均为640×480（30万有效像素、CMOS感光器）
无线通讯	2.4GHz、可支持联机对战、支持WPA及WPA2的Wi-Fi接入、对应IEEE802.11b/g、最长通信距离30米、待机状态下可以自动进行数据交换
操作输入	A/B/X/Y键、十字键、L/R键、开始键/选择键、360°触摸摇杆、触摸屏、内置麦克风、摄像头、动作感应装置、陀螺仪感应装置
其他输入	3D开关（可以控制3D显示的立体深度）、HOME键、无线通讯开关、电源键
输入端口	游戏卡槽、SD记忆卡槽、充电台端口、AC充电器端口、3.5mm耳机端口
声音	上屏左右两侧的立体扬声器
触摸笔	可伸缩触摸笔（最长约10cm）
电源	AC充电器、1300mAh可充电锂电池
充电时间	约3小时30分钟
续航时间	使用3DS专用游戏大约为3小时到5小时、使用NDS游戏大约为5小时到8小时（根据亮度机器的续航时间会有所变动）
游戏媒介	3DS专用游戏卡（初期容量最大2GB）、NDS游戏卡带

主机首发游戏

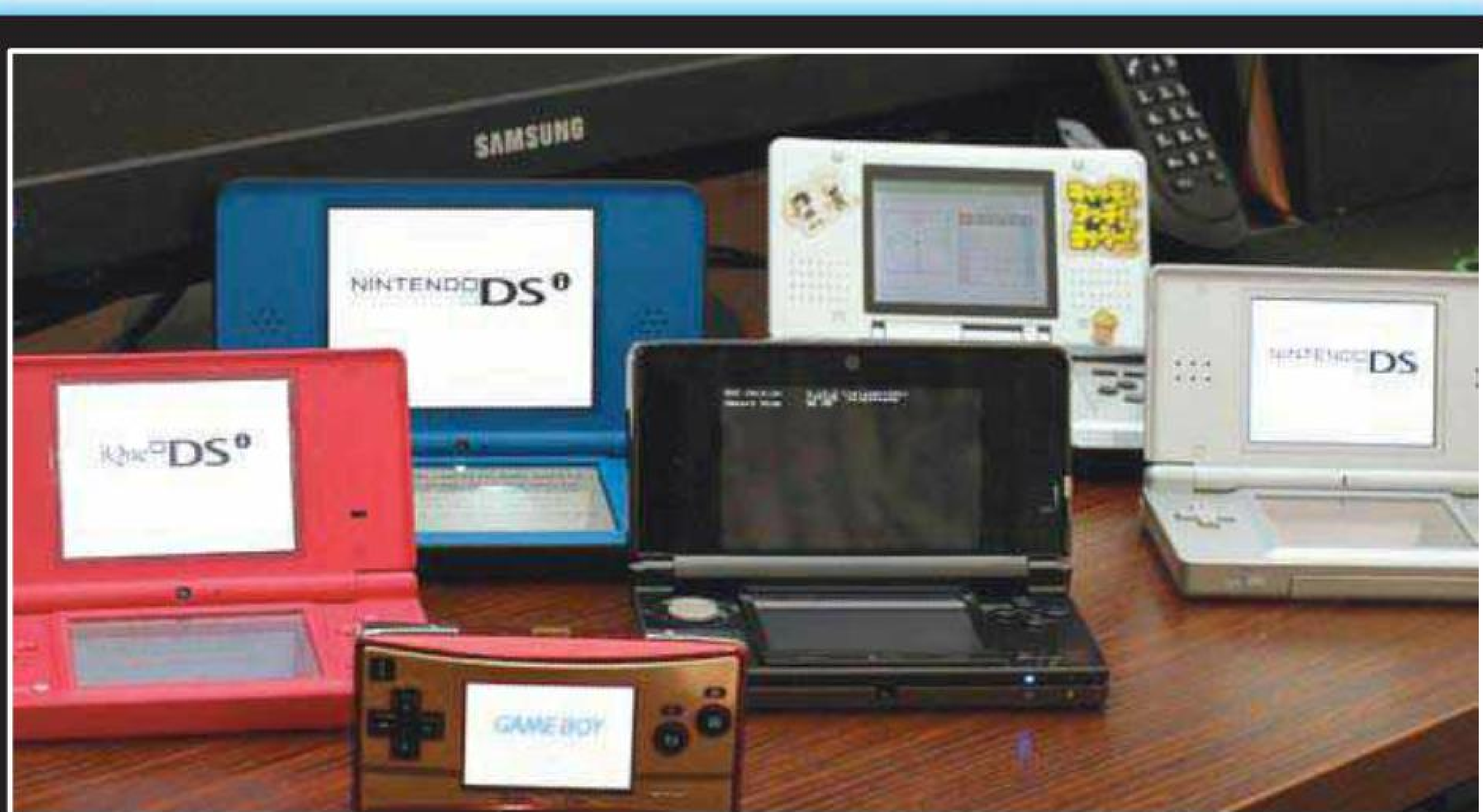
既然要在第一时间购买主机，谈破解肯定是不切实际的问题，所以你要在购买主机的同时再考虑入手一款正版游戏，目前已经在 2 月 26 日预定首发的游戏一共有 8 款，具体可以看本期的焦点。之后的 3 月还有会很多游戏陆续上市，目前已经确定也有 8 款，包括《超级猴子球 3D》、《分裂细胞 3D》、《死或生 次元》等，这里就不再一一介绍了。



▲首发游戏《超级街头霸王Ⅳ 3D》封面。

主机性能改进

和过去的 NDS 系列主机相比，这次的 3DS 主机在很多方面都有不小的变化，主要包括以下几点：



▲ 3DS 相比于 NDSi 的改变很多。

- 可直接用裸眼观看的3D屏幕，不仅可以调节3D立体感觉，同样还能直接显示3D内容，适合各种人群；
- 将NDSi外部原先的单摄像头改为了双摄像头，并支持拍摄3D立体照片在主机上直接浏览；
- 新增多种控制方式，包括360°滑杆、动作感应装置和陀螺仪感应装置；
- 在休眠的情况下，主机可以自动连接Wi-Fi获取免费的游戏软件信息；
- 新增擦身而过系统，主机在休眠的情况下可以自动与其他休眠3DS主机进行数据交换，更能增加游戏乐趣；
- 增加了后台处理功能，在游戏时可按Home键进入主机菜单，查阅资料后再按Home键选择返回游戏；
- 和NDSi相比，3DS的内置软件数量达到了9款，包括3D拍照、音乐播放等；
- 支持直接下载游戏到主机存储；
- 可从网络商店购买3D电影随时在主机上观看；
- 使用新的游戏卡带，初期最大容量为2GB，同时兼容过去的NDS卡带；
- 新增家长控制功能，可对浏览器、游戏等进行深入的设置。

内置软件介绍

3D摄影：可以利用主机外部的双摄像头拍摄3D照片，并在主机上观看，同时也可以像NDSi那样编辑拍摄出来的照片。


▲颜摄这款软件属于全家同乐型的游戏。

音乐：支持播放SD卡中的音乐，并可录制10秒钟的音频，新增的擦身而过系统可以让你了解最受欢迎的歌曲。

Mii形象：从Wii上移植过来的Mii，可设计自己的卡通形象，最大支持100人登录，可通过照片生成Mii形象。

Mii广场：通过擦肩系统可以获得其他玩家的游戏资料。

AR Card：可配合主机附赠的AR卡片进行游戏。

记录薄：能将你每天所玩的游戏内容、时间都记录下来，并且支持记步功能。

颜摄：利用主机相机拍摄家人、朋友的面孔，然后进入软件把他们当成你的敌人展开攻击，算是个有趣的家庭游戏。

Nintendo Zone：任天堂乐园，可以为3DS提供下载服务，需要专门的Nintendo Zone Viewer才能够使用。


▲拥有 Wii 的玩家对于 Mii 再熟悉不过了。

网络浏览器：主机里内置的上网浏览器，连接Wi-Fi的情况下可以浏览网页。

购机 Q&A

Q：主机的首发价格一般会是多少？

A：从以往的经验来看，第一批主机的售价会是主机本身价格的 1.25 到 1.55 倍左右，也就是 2400 ～ 3100 元这个区间范围内。之后的一个月内主机的售价会以递减状态慢慢回落到主机原本价格的 1.05 到 1.15 倍左右，也就是 2100 元到 2300 元之间。当然这仅仅是正常情况下，如果 3DS 在日本的人气过于火爆导致供不应求，那么在首发的一个月内主机价格跌破 2500 元的可能就会有些困难了，这主要还看 3DS 的供货和火爆程度，至少在国内买到是没什么问题的。

Q：如果不选择购买首发主机，那在什么时间段购买会更为合适一些？

A：一般来说在主机第一次跌落到 1.1 倍本身售价时会是个出手的好时机，之后主机的价格就会随着破解而进一步波动，当破解成熟之后 3DS 的售价肯定会再次由高跌回，届时也是购买主机的一个好时机。

Q：3DS 的包装内都包含什么部件？

A：任天堂公布的主机官方标准包装内包含：3DS 主机一个、台座式充电器一个、AC 充电器一个、伸缩触摸笔一只、2GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、使用说明书及保修卡一份。整个主机的套装是非常厚道的，购买的时候一定要检查清楚，主要看看 AR 卡片和 SD 存储卡是否都在。


▲任天堂官网公布的主机包装中配件一览。

Q：主机什么时候能够被破解？

A：众所周知，任天堂在防破解技术上并不如微软和索尼，所以 3DS 的破解可能会非常迅速。前段时间国内已经偷跑了几台工程样机，售价在 10000 元左右，除了流到台湾被拆解之外，国外也有人拿到流出的样机并且进行了防破解研究，目前有网站已经宣称让 3DS 运行了现有的烧录设备，虽然不敢肯定消息的真实性，但从这个方面来看 3DS 的破解或许并不算困难。另外笔者也在第一时间联系了国内几家老资格的烧录卡厂商，他们表示暂时并没有购置 3DS 样机，准备还是等主机发售之后再购买研究，所以关心国内烧录卡的玩家也可以翘首以盼了。



▲辨别主机版本可以借鉴 NDSi 的查看方式。

Q：购买什么版本的 3DS 最好？

A：和 NDSi、NDSi LL 相同，这次的任天堂同样给 3DS 加上了区码限制，所以主机的版本也是选择的重中之重。加了区码限制的意思是，购买日版主机的话，以后只能玩日版游戏，同理美版、欧版主机也只对应美版、欧版的游戏。这对于流动性很大的掌机来说无疑是一种限制，但既然任天堂加了区码限制，我们也只能被迫接受。相对于国内的环境来说，日版主机肯定是首要考虑的，从游戏数量上说，日版游戏在初期一般会明显多于美版，而且国内的进货渠道也方便，大部分日式游戏都能通过预定的方式买到。如果是选择在 3 月购买美版主机，那在游戏的选择上可能就会有一定的困难了。所以目前购买日版主机最好。

Q：怎么查看主机的区域版本？

A：目前主机暂未发售，偷跑的主机也只能进入工程模式，所以暂时还无法确认查看主机版本的方法。但是根据 NDSi、Wii 一脉相承的系统来看，3DS 也有可能采取系统版本＋字母的方式表示主机的版本。这方面可以参考 NDSi 的主机划分情况。具体为：J=Japan，日版；U=USA，美版；E=Europ，欧版；A=Australia，澳版。

Q：裸眼 3D 对眼睛是否有伤害？

A：任天堂对于此点已经负责任地解释过了，未满 6 周岁的孩子请不要去体验裸眼 3D 功能，这对于视力的发展极为不利。普通玩家的话，建议每玩一小时游戏适度休息 15 分钟，以减轻 3D 影响对眼睛造成的疲劳。不过虽然长时间观看 3D 会一些疲劳或不适，但它对成年人的视力是没有什么损害的，并不是危险的。

Q：3DS 的裸眼 3D 是每个人都能看到的么？

A：并不是所有人都能看到，目前有有 4% 到 10% 之间的人对 3D 图像缺乏敏感或者可以说基本无法看出 3D 视觉效果，不过好在这种立体的感觉可以通过后天进行培养。其实即便看不到 3D 影像，3DS 还是有 2D 模式的，选择普通的 2D 模式对于游戏来说应该是没有什么影响的。

Q：NDSi 现在是否还有入手的价值？

A：看需要。因为目前 NDSi 和 3DS 的价格差还保持在 500 元以上，对于普通的学生玩家来说恐怕会难以承担，所以如果觉得 NDSi 可以满足需求那么是可以考虑入手的。对于成年玩家来说，已经到了这个时候，就没有必要入手上一代主机了，性能等方面都有十足的差距，同时几百元的差价应该也在可接受的范围之内，所以选择新主机会更好一些。

试机注意要素

作为第一批购买主机的玩家，遇到翻新机的可能是没有的，所以在翻新上不必去考虑太多，同样也就不太需要计较几码合一这样的问题了。玩家在购机时要做的主要是试机，如果是第一次接触 DS 系统主机，难买会有些生疏，所以这里主要排查这么几个问题。

1. 首次开机画面

新机器必然没人动过，第一次开机会让你设置用户姓名、生日等等信息，这点不要忘记了，买机器首次开机画面是一定要有的。

2. 屏幕坏点

虽然以现在的液晶工艺来说，出产次品的几率已经很低了，但是坏点永远是无法避免的问题，况且 3DS 的分辨率也不高，如果有坏点还是比较堵心的。不过因为 3DS 还没有正式推出，所以检查坏点的方法提供两种，一种是比较传统的，使用纯色图片用来检查屏幕坏点，颜色主要是黑白红绿蓝这五种，拷贝到 SD 卡上就可以了，没有的话也可以拷贝到 MicroSD 卡上，然后再放到卡套里，购机的时候带着 SD 卡然后进入 3D 摄影软件尝试读取 SD 卡里的图片来进行检查。不过因为无法确定 3DS 是否可以直接读取 SD 卡中的图片，所以另一个办法可以考虑用 3DS 的摄像头现场拍照两张图片，一张是纯黑，用手堵住摄像头即可，另一张是纯白，找面墙应该就能办到了，完事之后通过这两张图片来检查主机是否有坏点。

3. 按键滑杆

玩游戏肯定要测试按键灵不灵，这个直接在主界面就能测试出来了，应该就不用细说了。

4. 内置麦克风

别忘了 3DS 还有内置麦克风呢！在 NDS 时代很多人都用不到麦克风，往往也就忽略了它的存在，这很可能导致你买机器的时候注意不到这点。检查麦克风的方法同样简单，进入主机的音乐软件，然后录音，进行播放，没问题的话就可以清晰听到自己的声音了。

5. 触摸屏摄像头

触摸屏应该就无需多说了，不出意外的话 3DS 依旧会使用电阻式触摸屏，玩家在首次开机的过程中应该会有校准屏幕的设置，如果没有可以在主机设置里进行屏幕校准。摄像头直接拍照就可以了，内外都要试，不要忘记。



▲和 NDSi 一样，不要放过摄像头的检查。

在这些内容全部完毕之后，主机没发现问题应该就可以拿回家了，不过其实还有两项硬件没有检查到，那就是 3DS 新增的动作感应装置和陀螺仪感应装置，因为目前偷跑的机器都没法打开系统，所以笔者暂时也不知道检测这两种硬件的办法，不过从主机设计的角度考虑，颜摄很有可能是检测动作感应的软件，玩家在试机的时候可以适当地看一下。

购机配件

买完了主机必然还需要购买一些配件进行保护，这点对于 3DS 来说应该没有什么值得担心的，因为早在 3DS 工程样机偷拍的前夕，国内很多周边厂商的配件就已经出现了，譬如贴膜、主机保护包、硅胶套、水晶壳等等。所以最开始完全不用担心主机没有配件可用，一般来说，零售的 3DS 贴膜价格应该在 30 元左右，水晶壳、硅胶套会在 25 元左右，这都是普通组装产品的价格，Hori 的原装贴膜价格想必会在 7、80 元左右，不过商家不一定有货，届时还要看主机发售的情况了。





▲其实出现的配件出现的比实机还早。

3DS 首发购机套餐

3DS		
主机	3DS（日版）	2400 ～ 3100 元
贴膜	3DS 组装贴膜	30 元
保护包	3DS 专用水晶壳／硅胶套	25 元
推荐游戏	《超级街头霸王 IV 3D》	380 元
总计		2835 ～ 3535 元

最近上映进口大片《创：战纪》，也就是《电子争霸战进化》游戏对应的电影。关于影片本身就不多说了，以免有人说我剧透。我只想说的是，看到“创：战纪”这个译名中的冒号之后，我才明白为何港台把这部电影翻译为《创光速战记》，原来这个“创”是“TRON”的音译。游戏最近本人也在挑战中，全成就难度不算高，虽然有网战，两个人一起刷就可以了。游戏的玩法类似《波斯王子》，还有点意思。在1月27日的游戏大潮到来之前玩一下也是挺不错的。

分享 SHARE GAME 3.0

TRON 有型周边

如今一看到蓝黑搭配的颜色，大家就会想起正在全国热映的《创：战纪》，就算你对电影不感兴趣，恐怕也很难否认这种色彩非常酷。头脑灵活的周边厂商自然不会错过这个绝佳的机会，这里就为大家介绍两个有型的周边。

首先是TRON版手柄。这个手柄和普通手柄相比，最大的不同就是上面附有蓝色的LED灯，在通电的情况下会发出漂亮的蓝色光芒，看上去非常之酷。但可能由于LED灯太费电，这个手柄没有无线版，必须插线使用。

接下来为你介绍一个薄版PS3专用的底座。这个底座是由美国Monster公司推出的，配色参考TRON的蓝黑风格。不过这个底座并不是仅仅只有装饰作用，大家可以看到，在底座上有4个USB接口，可以同时给4个USB设备充电。此外，将PS3插入这个底座之后，电流会通过底座进入到PS3里，这个底座具有稳定电压、防静电等保护作用。看起来是不是很不错呢？不过这个底座也不是一般的贵，售价达到了99美元。

如果你想入两个TRON版手柄加一个TRON版底座，这价格都快赶上X360了，加上国内又不容易买到，估计没几个人会考虑入手。不过看惯了日式周边，偶尔看看美式周边也挺不错的，不是吗？





分享 SHARE GAME 3.0

X360“兔”气扬眉新年套装

在本期的“PS电玩大本营”里，我们介绍了PS3新春优惠套装的情报。X360新春同样有类似的优惠活动，香港微软准备了多款X360“兔”气扬眉新年套装，同样是主打体感牌。如果各位过年有机会去香港的话，不妨留意一下。去不了香港的朋友，就只好留心淘宝或本地店喽！友情提示：目前100港币约等于人民币85元。

最强配搭

X360 250GB 主机极速 · 击战套装+Kinect

优惠价港币3598元，原价港币4515元

- X360 250GB 主机
- 《光环 致远星》游戏
- 《极限竞速 3》游戏
- 《心灵杀手》完整版下载卡
- Kinect
- 《Kinect 大冒险》游戏

额外加送

- Kinect 特别版游玩毯 1 张 或 Kinect 运动护腕及毛巾 1 套



合家欢选择

贺年限量 X360 250GB Kinect“兔”装

优惠价港币3099元

- X360 250GB 主机
- Kinect
- 《Kinect 大冒险》游戏



刺激热斗选择

X360 250GB 主机极速 · 击战套装

优惠价港币2429元，原价港币3346元！

- X360 250GB 主机
- 《光环 致远星》游戏
- 《极限竞速 3》游戏
- 《心灵杀手》完整版下载卡

游戏 GAME GAME 3.0

2月XBLA狂飙袭来！

去年暑假微软组织的XBLA盛夏活动令人记忆犹新，那个时候周周都有XBLA大作登场，其中不乏《LIMBO》、《恶魔城HD》、《劳拉与光之守护者》这样的神作。如今微软故伎重施，今年2月，名为House Party的活动即将开展，大量大作会空降Xbox LIVE！

目前已经确定会登场的游戏有如下5款，此外还有一些作品没有确认。虽然独占游戏只有《火炬之光》等少数几个，但是不少都是X360率先首发的。看来微软还真是下血本。不过考虑到二三月PS3上有《杀戮地带3》这样的大作，微软发力也是情有可原的。请各位紧盯春节后的《游戏机实用技术》，众多独家内容让你看到饱！

已确定	
《Hard Corp Uprising》	MD版《魂斗罗 铁血军团》的前作
《Beyond Good & Evil HD》	名作《超越善恶》的高清重制版
《Torchlight》	PC名作《火炬之光》的X360版
《Bejeweled Blitz Live》	著名益智游戏《宝石迷情》最新作
《Full House Poker》	这个游戏可以无视……

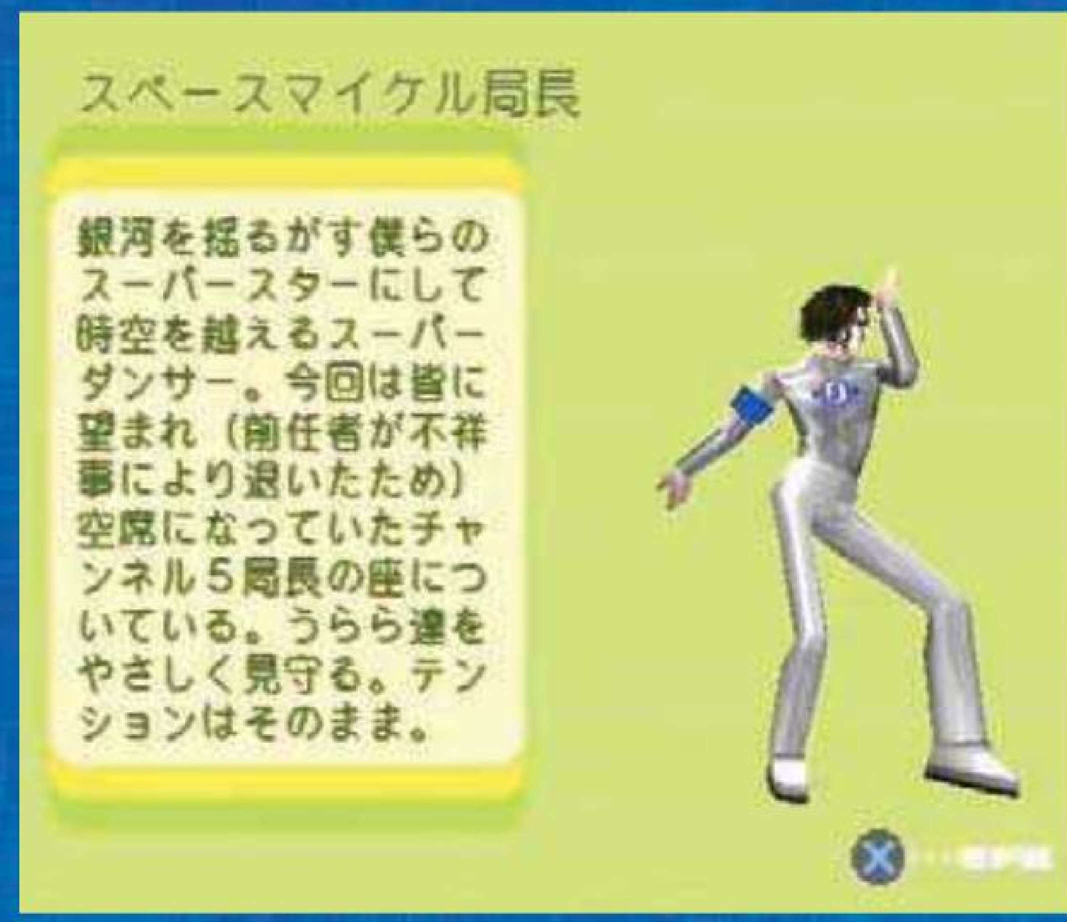
未确定	
《Moon Diver》	Square Enix的4人联机大作
《Rush'N Attack》	经典名作《绿色兵团》的重制版
《Bionic Commando Rearmed2》	神作续篇，《生化尖兵 重装上阵 2》

Dreamcast 合集内容确认！

SEGA 最近几年没少在下载游戏上折腾，最早是往 Xbox LIVE 上搬了一大堆 MD 游戏，从内容到画面都和原版没区别，只是可以即时存档。后来又开始搬街机版游戏，比如《电脑战机》、《冲破火网》，2010 年 SEGA 又动起了 DC 游戏的念头，第一弹《索尼克大冒险》已经放出下载。对于不能上网的人来说，玩不到这些游戏比较无奈，不过现在大家就不用担心了，因为 SEGA 要推出光盘版 Dreamcast 合集。

这个 Dreamcast 合集内含 4 个当年的 DC 游戏，具体如下表所示。这个游戏目前只公布了 PC 版和 X360 版，发售日期为美国 2 月 22 日，澳大利亚 2 月 24 日。目前这 4 个游戏里前两个已经放出下载，而后两个游戏也会于 Xbox LIVE 和 PSN 上登场，不过价格未定。各位玩家最期待的游戏应该还是《莎木》吧，SEGA 你赶紧把它放上来吧！

原名	译名
Sonic Adventure	索尼克大冒险
Crazy Taxi	疯狂出租车
SEGA Bass Fishing	SEGA 钓巴斯鱼
Space Channel 5：Part 2	太空频道 5 第 2 集



▲别忘了《太空频道 5 第 2 集》里还有迈克尔・杰克逊哦！

《火炬之光》X360 版全新进化

如果你对 PC 游戏稍有了解的话，那么一定听说过《火炬之光》（Torchlight）这个游戏。这是一款类似于《暗黑破坏神》的游戏，拥有自己独特的魅力，一经推出就受到全世界玩家的广泛好评，累计销售了 75 万套。如今该作已确认会于 2 月以 XBLA 游戏的形式在 X360 上登场！

《火炬之光》PC 版是 2009 年的游戏，时隔近两年时间登场的 X360 版自然不是完全照搬。和 PC 版相比，X360 版出于操作问题取消了第二武器的设定，并修改了部分技能的使用方式，除此之外 PC 版所有的内容在 X360 里均可找到。

下面让我们来看看这次 X360 版的进化点！

1. 游戏界面大幅修改。关于这点，PC 玩家目前褒贬不一，但可以肯定的是不改是不行的，毕竟 X360 的手柄操作和 PC 的鼠标键盘差别太大。

2. 物品槽概念修正，最多能带 50 个道具。

3. 药品和卷轴的上限修正至 99 个，并且会自动分配到特定按键和栏位。

4. 可以指定 4 个主动技能到特定按键，还能用十字键切换，达到 8 种。

5. 在昏迷、濒死、拉鱼竿等情况下手柄会振动。

6. 电脑会自动捡起对玩家角色适用的物品。

7. 因为视角问题，战斗动画全部重新绘制。

8. 每个职业追加一种新装备，有新武器、新宠物和新任务。

9. 读盘时间大幅降低。





从 PC 到家用机，最让玩家关心的问题无疑是操作。从目前来看家用机版的操作是令人放心的，部分动作如闪避、移动等会更加容易，而且也加入了随摇杆力度改变行走速度的设定。最关键的目标选择，PC 版上是用鼠标来指定敌人进行攻击，X360 版则是根据优先度自动选择敌人攻击。如果同时攻击一群敌人时，高优先度的敌人会受到主要伤害，而在攻击范围内的其他敌人受到次要伤害。

看了这么多内容，玩过 PC 版的玩家是不是已经很兴奋了呢？这还没完，制作商承诺游戏会加入部分 2 代的系统，而且整个游戏的容量只有 200MB 左右，真是太赞了！微软对本作也是极为重视，不但买断了本作家用机版的发行权，而且将其作为 2 月 XBLA 战略中最主要的一环推出。写到这里不得不感叹一下，2 月 X360 的下载游戏阵容实在太强大了！

想你想到梦里头——《魂斗罗》归来！

Konami 在去年年中曾公布过一款下载游戏：《Hard Corps Uprising》。单从这个名字看，估计没人能把它和《魂斗罗》联系起来。事实上本作是 MD 版《魂斗罗 铁血军团》（Contra：Hard Corps）的前传。本作作为微软二月 XBLA 战略的重要一环，很快就要于大家见面了，日前各大媒体均已收到游戏的演示版，好评如潮！

MD 版《魂斗罗 铁血军团》是纱迦个人最喜欢的 MD 游戏之一，游戏带给当时的我无与伦比的震撼力，因此个人也是相当关注本作。本作的主人公（1P 默认角色）名为巴哈姆特，此人便是 MD 版里的最终 BOSS。在 MD 版里巴哈姆特大佐是当年异形战争的英雄，但不知为何开始反人类，想必本作就会交待这一历史悬疑！

本作并非由 Konami 开发，而是交给了以“《罪恶装备》系列”闻名的 Arc System Works 开发。游戏的风格看上去和历代《魂斗罗》都不太像，倒确实像《罪恶装备》，纯 2D 画面既细腻又美丽。人设也保持了《罪恶装备》的风格，巴哈姆特看上去就和 Sol 差不多，还有一位独眼女长得很像梅喧。游戏玩法和 MD 版接近，但加入了奔跑和冲刺的动作，还能进行空中冲刺，看起来简直就是《罪恶装备》的翻版。

那么这样一款游戏还能算是《魂斗罗》吗？如果你对《魂斗罗》的认识还停留在红蓝裤子之上，那确实不像，但本作绝对是《魂斗罗》的续作，甚至都不算是精神续作。除了经典的音乐，那种渗透入骨子里的硬派感觉更是令人热血沸腾。游戏继承了 MD 版喧哗多变的风格，BOSS 战做得相当出彩。游戏还有多种角色可以选择，其能力各有不同，打法也各不相同。如果你是一名《魂斗罗》的支持者，本作一定不会让你失望。如果你很喜欢 MD 版《魂斗罗 铁血军团》，那么本作将是又一款值得你永远记住的游戏！

请记得 2 月天天关注 PSN 和 Xbox LIVE！





怪物猎人 携带版 3rd	Capcom	动作
PSP	モンスターハンターポータブル 3rd	日版
2010年12月1日发售	1～4人	5800日元
无对应周边		

游戏已经发售了一月有余，相信大部分玩家的游戏时间都超过 200 小时吧？上期的《研究中心》由于篇幅限制的问题，我们只能忍痛砍掉部分内容，放出相对重要的大型怪物伤害吸收表和追加素材报酬表，对此我们深表遗憾。不过，在这期的《研究中心》里我们将接续上期的内容，将《怪物猎人 携带版 3rd》中的剩余所有怪物的剥取表和掉落物几率表为大家献上，希望可以让各位猎人明确目标，快速刷到自己需要的素材。

文 洛克 美编 anubis

266 期《MHP3 研究》勘误

由于中日文替换宏的问题，在上期《研究中心》里钢锤龙的素材全部弄成爆锤龙的素材，对各位造成不便深感抱歉。

怪物肉质表及素材剥取表

注：剥取、任务报酬、伤害吸收等数据资料均直接从游戏中解析而来，其数据的真实性完全得到保障。

兽人种

白猫

掉落物几率

集会 6～8 星			村 4～6 星、集会 4～5 星			村 1～3 星、集会 1～3 星		
8%	肉球印章	1	5%	肉球印章	1	30%	应急药	1
32%	应急药	1	32%	应急药	1	5%	火药草	1
8%	支给专用闪光弹	1	8%	支给专用闪光弹	1	65%	圆滚滚的团栗	1
2%	火药草	1	5%	火药草	1			
50%	圆滚滚的团栗	1	50%	圆滚滚的团栗	1			

黑猫

掉落物几率

集会 6～8 星			村 4～6 星、集会 4～5 星			村 1～3 星、集会 1～3 星		
50%	秘密的口袋	1	55%	秘密的口袋	1	60%	秘密的口袋	1
20%	肉球印章	1	15%	肉球印章	1	27%	携带食料	1
27%	携带食料	1	27%	携带食料	1	13%	木天蓼	1
3%	携带麻痹陷阱	1	3%	携带麻痹陷阱	1			

甲虫种

甲虫

掉落物几率

	集会 6～8 星			村 4～6 星、集会 4～5 星			村 1～3 星、集会 1～3 星		
金	75%	漂亮的腹袋	1	90%	漂亮的腹袋	1	95%	漂亮的腹袋	1
	25%	闪光腹袋	1	10%	闪光腹袋	1	5%	闪光腹袋	1
绿	90%	抵消果实	1	90%	抵消果实	1	90%	抵消果实	1
	10%	怪物浓汁	1	10%	怪物体液	1	10%	怪物体液	1
橙	90%	蜂蜜	1	90%	蜂蜜	1	90%	蜂蜜	1
	10%	怪物浓汁	1	10%	怪物体液	1	10%	怪物体液	1
青	90%	熟成蘑菇	1	90%	熟成蘑菇	1	90%	熟成蘑菇	1
	10%	怪物浓汁	1	10%	怪物体液	1	10%	怪物体液	1

剥取几率

集会 6～8 星			村 4～6 星、集会 4～5 星			村 1～3 星、集会 1～3 星		
60%	上质的腹袋	1	50%	甲虫的腹袋	1	50%	甲虫的腹袋	1
15%	甲虫的腹袋	1	25%	甲虫的大颚	1	25%	甲虫的大颚	1
10%	甲虫的大颚	1	25%	怪物体液	1	25%	怪物体液	1
15%	怪物浓汁	1						

飞甲虫

剥取几率

	集会 6～8 星			村 4～6 星、集会 4～5 星			村 1～3 星、集会 1～3 星		
火山	36%	飞甲虫的坚壳	1	45%	飞甲虫的甲壳	1	40%	飞甲虫的甲壳	1
	4%	飞甲虫的甲壳	1	15%	飞甲虫之羽	1	35%	飞甲虫之羽	1
	10%	飞甲虫之羽	1	10%	飞甲虫的麻痹针	1	10%	飞甲虫的麻痹针	1
	10%	飞甲虫的麻痹针	1	30%	怪物体液	1	15%	怪物体液	1
	10%	怪物体液	1						
	30%	怪物浓汁	1						
冻土	25%	飞甲虫的坚壳	1	30%	飞甲虫的甲壳	1	35%	飞甲虫的甲壳	1
	5%	飞甲虫的甲壳	1	45%	飞甲虫之羽	1	45%	飞甲虫之羽	1
	35%	飞甲虫之羽	1	10%	飞甲虫的麻痹针	1	10%	飞甲虫的麻痹针	1
	15%	飞甲虫的麻痹针	1	15%	怪物体液	1	10%	怪物体液	1
	5%	怪物体液	1						
	15%	怪物浓汁	1						
砂原	28%	飞甲虫的坚壳	1	38%	飞甲虫的甲壳	1	45%	飞甲虫的甲壳	1
	12%	飞甲虫的甲壳	1	30%	飞甲虫之羽	1	30%	飞甲虫之羽	1
	20%	飞甲虫之羽	1	10%	飞甲虫的麻痹针	1	10%	飞甲虫的麻痹针	1
	10%	飞甲虫的麻痹针	1	22%	怪物体液	1	15%	怪物体液	1
	8%	怪物体液	1						
	22%	怪物浓汁	1						
飞甲虫	35%	飞甲虫的坚壳	1	41%	飞甲虫的甲壳	1	45%	飞甲虫的甲壳	1
	6%	飞甲虫的甲壳	1	32%	飞甲虫之羽	1	35%	飞甲虫之羽	1
	25%	飞甲虫之羽	1	10%	飞甲虫的麻痹针	1	10%	飞甲虫的麻痹针	1
	10%	飞甲虫的麻痹针	1	17%	怪物体液	1	10%	怪物体液	1
	7%	怪物体液	1						
	17%	怪物浓汁	1						

鱼龙种

砂龙鱼

剥取几率

集会 6～8 星			村 4～6 星、集会 4～5 星			村 1～3 星、集会 1～3 星		
40%	上质鳍	1	25%	巨大鳍	1	15%	巨大鳍	1
15%	尖牙	1	30%	尖牙	1	40%	尖牙	1
45%	怪物的肝	1	45%	怪物的肝	1	45%	怪物的肝	1

草食种

羚鹿

剥取几率

集会 6～8 星			村 4～6 星、集会 4～5 星			村 1～3 星、集会 1～3 星		
45%	羚鹿的角	1	45%	羚鹿的角	1	30%	羚鹿的角	1
30%	上质的毛皮	1	30%	暖毛皮	1	20%	暖毛皮	1
5%	暖毛皮	1	15%	白肝	1	15%	白肝	1
10%	白肝	1	10%	生肉	1	35%	生肉	1
10%	生肉	1						

食草龙

剥取几率

集会 6～8 星			村 4～6 星、集会 4～5 星			村 1～3 星、集会 1～3 星		
25%	龙骨【小】	1	25%	龙骨【小】	1	25%	龙骨【小】	1
75%	生肉	1	75%	生肉	1	75%	生肉	1

草食龙

剥取几率

集会 6～8 星			村 4～6 星、集会 4～5 星			村 1～3 星、集会 1～3 星		
15%	龙骨【中】	1	20%	龙骨【中】	1	25%	龙骨【中】	1
20%	生肉	1	35%	生肉	1	45%	生肉	1
35%	草食龙的坚壳	1	35%	草食龙的甲壳	1	30%	草食龙的甲壳	1
15%	草食龙的甲壳	1	10%	草食龙的头壳	1			
15%	草食龙的头壳	1						

垂皮龙

剥取几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
5%	上龙骨	1	10%	龙骨【中】	1	5%	龙骨【中】	1
15%	生肉	1	20%	生肉	1	30%	生肉	1
30%	垂皮龙的上皮	1	25%	垂皮龙的皮	1	20%	垂皮龙的皮	1
10%	垂皮龙的皮	1	45%	垂皮油	1	45%	垂皮油	1
40%	垂皮油	1						

雪山鹿

剥取几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
10%	生肉	1	15%	生肉	1	32%	生肉	1
30%	上质的毛皮	1	30%	暖毛皮	1	18%	暖毛皮	1
15%	暖毛皮	1	45%	雪山鹿的角	1	40%	雪山鹿的角	1
35%	雪山鹿的角	1	10%	白肝	1	10%	白肝	1
10%	白肝	1						

波波

剥取几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
25%	生肉	1	30%	生肉	1	30%	生肉	1
8%	棒状之骨	1	20%	棒状之骨	1	20%	棒状之骨	1
20%	大骨	1	5%	大骨	1	50%	猛犸的舌头	1
2%	坚固之骨	1	45%	猛犸的舌头	1			
45%	猛犸的舌头	1						

鸟龙种

丸鸟

掉落物几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
60%	丸鸟的粪	1	60%	丸鸟的粪	1	60%	丸鸟的粪	1
30%	药草	1	30%	药草	1	30%	药草	1
10%	虫的死骸	1	10%	虫的死骸	1	10%	虫的死骸	1

※下位任务和村任务中，在丸鸟未发现猎人的情况下攻击丸鸟背后，能随机取得丸鸟的卵或丸鸟的金蛋

剥取几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
5%	龙骨【小】	1	15%	龙骨【小】	1	15%	龙骨【小】	1
70%	生肉	1	70%	生肉	1	80%	生肉	1
25%	丸鸟的羽	1	15%	丸鸟的羽	1	5%	丸鸟的羽	1

小狗龙

剥取几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
35%	鸟龙种的牙	1	40%	鸟龙种的牙	1	40%	鸟龙种的牙	1
10%	小狗龙的皮	1	29%	小狗龙的皮	1	25%	小狗龙的皮	1
18%	小狗龙的上鳞	1	23%	小狗龙的鳞	1	17%	小狗龙的鳞	1
37%	上质的鸟龙骨	1	8%	龙骨【小】	1	18%	龙骨【小】	1

雌狗龙

剥取几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
15%	鸟龙种的牙	1	18%	鸟龙种的牙	1	18%	鸟龙种的牙	1
8%	小狗龙的皮	1	43%	小狗龙的皮	1	37%	小狗龙的皮	1
55%	小狗龙的上鳞	1	30%	小狗龙的鳞	1	25%	小狗龙的鳞	1
22%	上质的鸟龙骨	1	9%	龙骨【小】	1	20%	龙骨【小】	1

狗龙

掉落物几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
50%	龙泪	1	75%	龙泪	1	75%	龙泪	1
25%	大龙泪	1	25%	小狗龙的鳞	1	25%	小狗龙的鳞	1
23%	狗龙的上皮	1						
2%	鸟龙玉	1						

剥取几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
28%	狗龙的尖爪	1	30%	狗龙的爪	1	15%	狗龙的爪	1
7%	狗龙的爪	1	43%	狗龙的皮	1	30%	狗龙的皮	1
40%	狗龙的上皮	1	8%	小狗龙的鳞	1	20%	小狗龙的鳞	1
8%	狗龙的皮	1	19%	鸣袋	1	15%	鸣袋	1
17%	鸣袋	1				20%	龙骨【小】	1

小眠狗龙

剥取几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
20%	鸟龙种的牙	1	37%	鸟龙种的牙	1	40%	鸟龙种的牙	1
10%	小眠狗龙皮	1	30%	小眠狗龙皮	1	25%	小眠狗龙皮	1
35%	小眠狗龙上鳞	1	25%	小眠狗龙鳞	1	15%	小眠狗龙鳞	1
20%	上质的鸟龙骨	1	8%	龙骨【小】	1	20%	龙骨【小】	1
15%	睡眠袋	1						

眠狗龙

掉落物几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
50%	龙泪	1	75%	龙泪	1	75%	龙泪	1
25%	大龙泪	1	25%	小眠狗龙鳞	1	25%	小眠狗龙鳞	1
23%	眠狗龙的上皮	1						
2%	鸟龙玉	1						

剥取几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
25%	眠狗龙的尖爪	1	27%	眠狗龙的爪	1	15%	眠狗龙的爪	1
7%	眠狗龙的爪	1	40%	眠狗龙的皮	1	30%	眠狗龙的皮	1
38%	眠狗龙的上皮	1	8%	小眠狗龙鳞	1	20%	小眠狗龙鳞	1
8%	眠狗龙的皮	1	25%	睡眠袋	1	15%	睡眠袋	1
22%	昏睡袋	1				20%	龙骨【小】	1

小毒狗龙

剥取几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
38%	小毒狗龙的毒牙	1	40%	小毒狗龙的毒牙	1	40%	小毒狗龙的毒牙	1
7%	小毒狗龙的皮	1	29%	小毒狗龙的皮	1	25%	小毒狗龙的皮	1
35%	小毒狗龙的上鳞	1	23%	小毒狗龙的鳞	1	17%	小毒狗龙的鳞	1
20%	上质的鸟龙骨	1	8%	龙骨【小】	1	18%	龙骨【小】	1

毒狗龙

掉落物几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
50%	龙泪	1	75%	龙泪	1	75%	龙泪	1
25%	大龙泪	1	25%	小毒狗龙的鳞	1	25%	小毒狗龙的鳞	1
23%	毒狗龙的上皮	1						
2%	鸟龙玉	1						

剥取几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
20%	毒狗龙的坚腕甲	1	27%	毒狗龙的腕甲	1	15%	毒狗龙的腕甲	1
7%	毒狗龙的腕甲	1	40%	毒狗龙的皮	1	30%	毒狗龙的皮	1
40%	毒狗龙的上皮	1	8%	小毒狗龙的鳞	1	20%	小毒狗龙的鳞	1
8%	毒狗龙的皮	1	25%	毒袋	1	20%	毒袋	1
25%	猛毒袋	1				15%	龙骨【小】	1

彩鸟

掉落物几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
38%	龙泪	1	75%	龙泪	1	75%	龙泪	1
37%	大龙泪	1	18%	彩鸟的鳞	1	25%	彩鸟的鳞	1
15%	彩鸟的上鳞	1	7%	极彩色的羽毛	1			
10%	极彩色的羽毛	1						

剥取几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
40%	彩鸟的上鳞	1	45%	彩鸟的鳞	1	38%	彩鸟的鳞	1
32%	彩鸟之翼	1	32%	彩鸟的羽毛	1	27%	彩鸟的羽毛	1
16%	极彩色的羽毛	1	9%	极彩色的羽毛	1	25%	龙骨【中】	1
2%	漂亮的喙	1	2%	奇怪的喙	1	10%	龙骨【小】	1
10%	上龙骨	1	12%	龙骨【中】	1			

红彩鸟

掉落物几率		
集会6～8星		
38%	龙泪	1
37%	大龙泪	1
15%	红彩鸟的上鳞	1
10%	极彩色的羽毛	1

剥取几率		
集会6～8星		
40%	红彩鸟的上鳞	1
32%	红彩鸟之翼	1
16%	极彩色的羽毛	1
2%	漂亮的喙	1
10%	上龙骨	1

牙兽种

大野猪

剥取几率

集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
30%	生肉	1	26%	生肉	1	36%	生肉	1
30%	野猪的毛皮	1	59%	野猪的毛皮	1	64%	野猪的毛皮	1
15%	野猪的头	1	5%	野猪的头	1			
10%	大骨	1	10%	棒状之骨	1			
15%	棒状之骨	1						

大野猪王

掉落物几率

集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
38%	牙兽泪	1	75%	牙兽泪	1	75%	牙兽泪	1
37%	大牙兽泪	1	20%	大猪的皮	1	25%	大猪的皮	1
20%	大猪的硬皮	1	5%	大猪的牙	1			
5%	大猪的牙	1						



青熊兽

掉落物几率

集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
38%	牙兽泪	1	75%	牙兽泪	1	75%	牙兽泪	1
37%	大牙兽泪	1	25%	青熊兽的毛	1	10%	青熊兽的毛	1
25%	青熊兽的刚毛	1				15%	棒状之骨	1

剥取几率

集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
60%	青熊兽的刚毛	1	65%	青熊兽的毛	1	55%	青熊兽的毛	1
10%	青熊兽的毛	1	25%	青熊兽的甲壳	1	12%	青熊兽的甲壳	1
20%	青熊兽的坚壳	1	10%	大骨	1	13%	尖牙	1
10%	坚固之骨	1				20%	棒状之骨	1

白兔兽

掉落物几率

集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
38%	牙兽泪	1	75%	牙兽泪	1	75%	牙兽泪	1
37%	大牙兽泪	1	15%	白兔兽的毛	1	15%	白兔兽的毛	1
25%	白兔兽的刚毛	1	10%	白兔兽的腹甲	1	10%	棒状之骨	1

剥取几率

集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
45%	白兔兽的刚毛	1	50%	白兔兽的毛	1	60%	白兔兽的毛	1
10%	白兔兽的毛	1	30%	白兔兽的腹甲	1	5%	大骨	1
28%	白兔兽的坚腹甲	1	15%	白兔兽的冰爪	1	15%	尖牙	1
12%	白兔兽的冻爪	1	5%	大骨	1	20%	棒状之骨	1
5%	坚固之骨	1						

赤甲兽

掉落物几率

集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
38%	牙兽泪	1	75%	牙兽泪	1	75%	牙兽泪	1
37%	大牙兽泪	1	10%	赤甲兽的蛇腹甲	1	10%	麻痹袋	1
10%	赤甲兽的蛇腹甲	1	15%	麻痹袋	1	15%	大骨	1
15%	强力麻痹袋	1						

剥取几率

集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
30%	赤甲兽的坚壳	1	35%	赤甲兽的甲壳	1	35%	赤甲兽的甲壳	1
20%	赤甲兽的尖爪	1	20%	赤甲兽的爪	1	10%	赤甲兽的爪	1
8%	赤甲兽的爪	1	10%	赤甲兽的蛇腹甲	1	25%	麻痹袋	1
12%	赤甲兽的蛇腹甲	1	35%	麻痹袋	1	10%	尖牙	1
30%	强力麻痹袋	1				20%	棒状之骨	1

兽龙种

土砂龙

掉落物几率

集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
38%	龙泪	1	75%	龙泪	1	75%	龙泪	1
37%	大龙泪	1	5%	土砂龙的背甲	1	5%	土砂龙的背甲	1
10%	土砂龙的坚甲	1	20%	肥沃的泥	1	20%	肥沃的泥	1
15%	肥沃的泥	1						

剥取几率

	集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
本体	44%	土砂龙的坚壳	1	46%	土砂龙的甲壳	1	40%	土砂龙的甲壳	1
	28%	土砂龙的坚甲	1	29%	土砂龙的背甲	1	25%	土砂龙的背甲	1
	18%	土砂龙的锐爪	1	10%	土砂龙的爪	1	15%	肥沃的泥	1
	10%	土砂龙的头壳	1	15%	土砂龙的头壳	1	20%	龙骨【大】	1
头壳	34%	土砂龙的坚甲	1	20%	土砂龙的背甲	1	60%	土砂龙的背甲	1
	5%	土砂龙的背甲	1	80%	土砂龙的头壳	1	40%	土砂龙的甲壳	1
	58%	土砂龙的头壳	1						
	3%	龙玉	1						
尾	55%	土砂龙的尾巴	1	70%	土砂龙的尾巴	1	60%	土砂龙的甲壳	1
	32%	土砂龙的坚甲	1	30%	土砂龙的背甲	1	40%	土砂龙的背甲	1
	10%	土砂龙的背甲	1						
	3%	龙玉	1						

冰碎龙

掉落物几率

集会6～8星		
38%	龙泪	1
37%	大龙泪	1
10%	冰碎龙的坚甲	1
15%	冻结的粘液块	1

剥取几率

	集会6～8星		
本体	44%	冰碎龙的坚壳	1
	28%	冰碎龙的坚甲	1
	18%	冰碎龙的锐爪	1
	10%	冰碎龙的头壳	1
头	17%	冰碎龙的坚甲	1
	80%	冰碎龙的头壳	1
	3%	龙玉	1
尾	70%	冰碎龙的尾巴	1
	27%	冰碎龙的坚甲	1
	3%	龙玉	1

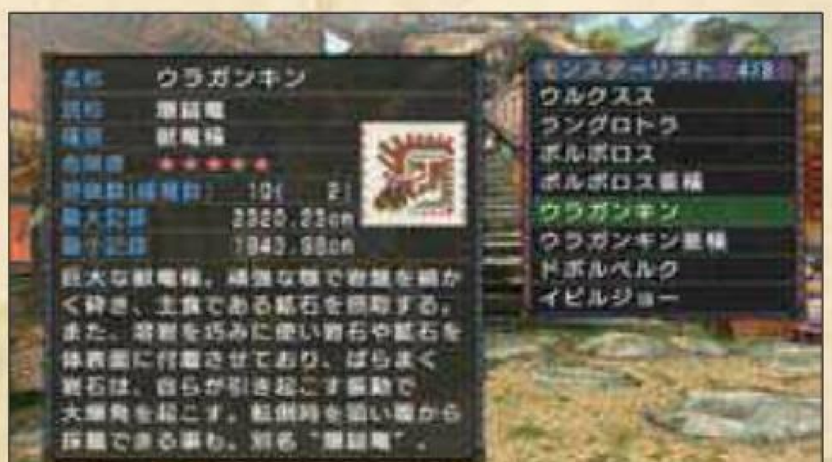
爆锤龙

掉落物几率

集会6～8星			村4～6星、集会4～5星		
38%	龙泪	1	74%	龙泪	1
37%	大龙泪	1	8%	爆锤龙的骨髓	1
8%	爆锤龙的骨髓	1	18%	溶岩块	1
4%	爆锤龙的红玉	1			
13%	溶岩块	1			

剥取几率

	集会6～8星			村4～6星、集会4～5星		
本体	42%	爆锤龙的上鳞	1	46%	爆锤龙的鳞	1
	28%	爆锤龙的坚壳	1	34%	爆锤龙的甲壳	1
	10%	爆锤龙的颚	1	12%	爆锤龙的颚	1
	12%	爆锤龙的耐热壳	1	8%	爆锤龙的耐热壳	1
	8%	爆锤龙的骨髓	1			
跌倒	35%	溶岩块	1	43%	溶岩块	1
	40%	强燃石炭	1	50%	燃石炭	1
	10%	燃石炭	1	7%	红莲石	1
	5%	狱炎石	1			
	10%	红莲石	1			
尾	58%	爆锤龙的上鳞	1	58%	爆锤龙的鳞	1
	14%	爆锤龙的骨髓	1	10%	爆锤龙的骨髓	1
	23%	爆锤龙的耐热壳	1	32%	爆锤龙的耐热壳	1
	5%	爆锤龙的红玉	1			





钢锤龙

掉落物几率		
集会6～8星		
38%	龙泪	1
37%	大龙泪	1
8%	爆锤龙的骨髓	1
4%	爆锤龙的红玉	1
13%	溶岩块	1

剥取几率			
	集会6～8星		
本体	42%	钢锤龙的上鳞	1
	28%	钢锤龙的坚壳	1
	10%	钢锤龙的刚颚	1
	12%	钢锤龙的耐热壳	1
	8%	爆锤龙的骨髓	1
跌倒	35%	溶岩块	1
	40%	强燃石炭	1
	10%	燃石炭	1
	5%	狱炎石	1
	10%	红莲石	1
尾	58%	钢锤龙的上鳞	1
	14%	爆锤龙的骨髓	1
	23%	钢锤龙的耐热壳	1
	5%	爆锤龙的红玉	1





尾槌龙

掉落物几率					
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星		
38%	龙泪	1	75%	龙泪	1
37%	大龙泪	1	20%	尾槌龙的苔甲	1
18%	尾槌龙的坚苔甲	1	5%	尾槌龙的驼峰	1
7%	尾槌龙的驼峰	1			

剥取几率						
	集会6～8星			村4～6星、集会4～5星		
本体	42%	尾槌龙的坚壳	1	46%	尾槌龙的甲壳	1
	6%	尾槌龙的甲壳	1	40%	尾槌龙的苔甲	1
	34%	尾槌龙的坚苔甲	1	10%	尾槌龙的驼峰	1
	10%	尾槌龙的驼峰	1	4%	尾槌龙的尾骨	1
	3%	尾槌龙的仙骨	1			
	5%	尾槌龙的尾骨	1			
尾（采集）	74%	尾槌龙的坚尾甲	1	78%	尾槌龙的尾甲	1
	4%	尾槌龙的尾甲	1	16%	尾槌龙的甲壳	1
	10%	尾槌龙的坚壳	1	6%	尾槌龙的尾骨	1
	4%	尾槌龙的仙骨	1			
	8%	尾槌龙的尾骨	1			
尾	77%	尾槌龙的坚尾甲	1	81%	尾槌龙的尾甲	1
	6%	尾槌龙的尾甲	1	16%	尾槌龙的甲壳	1
	10%	尾槌龙的坚壳	1	3%	尾槌龙的尾骨	1
	2%	尾槌龙的仙骨	1			
	5%	尾槌龙的尾骨	1			

恐暴龙

掉落物几率		
集会6～8星		
30%	龙泪	1
35%	大龙泪	1
34%	恐暴龙的钩爪	1
1%	恐暴龙的宝玉	1

剥取几率			
	集会6～8星		
本体	11%	恐暴龙的大牙	1
	28%	恐暴龙的黑皮	1
	20%	恐暴龙的钩爪	1
	39%	恐暴龙的黑鳞	1
	2%	恐暴龙的宝玉	1
尾	33%	恐暴龙的黑鳞	1
	65%	恐暴龙的尾巴	1
	2%	恐暴龙的宝玉	1

海龙种

水生兽

剥取几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
45%	水生兽的上皮	1	49%	水生兽的皮	1	50%	水生兽的皮	1
5%	水生兽的皮	1	32%	未熟的海绵质	1	20%	未熟的海绵质	1
32%	未熟的海绵质	1	19%	龙骨【小】	1	30%	龙骨【小】	1
13%	龙骨【中】	1						
5%	龙骨【小】	1						

水兽

掉落物几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
38%	龙泪	1	75%	龙泪	1	75%	龙泪	1
37%	大龙泪	1	5%	水兽的鳞	1	7%	水兽的鳞	1
5%	水兽的上鳞	1	20%	狂走浸出物	1	18%	狂走浸出物	1

剥取几率									
	集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
本体	25%	海绵质的上皮	1	25%	海绵质的皮	1	23%	海绵质的皮	1
	30%	水兽的上鳞	1	30%	水兽的鳞	1	28%	水兽的鳞	1
	20%	水兽的锐爪	1	20%	水兽的爪	1	8%	水袋	1
	10%	大水袋	1	10%	水袋	1	15%	狂走浸出物	1
	15%	狂走浸出物	1	15%	狂走浸出物	1	26%	龙骨【中】	1
尾	70%	水兽的尾巴	1	75%	水兽的尾巴	1	100%	水兽的鳞	1
	28%	水兽的上鳞	1	25%	水兽的鳞	1			
	2%	龙玉	1						

潜口龙

掉落物几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
38%	龙泪	1	75%	龙泪	1	75%	龙泪	1
37%	大龙泪	1	25%	鲜艳的体液	1	25%	鲜艳的体液	1
20%	极彩色的体液	1						
5%	鲜艳的体液	1						

剥取几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
48%	潜口龙的坚壳	1	50%	潜口龙的甲壳	1	40%	潜口龙的甲壳	1
25%	潜口龙的上皮	1	30%	潜口龙的皮	1	28%	潜口龙的皮	1
5%	潜口龙的皮	1	5%	潜口龙的头壳	1	12%	鲜艳的体液	1
10%	潜口龙的头壳	1	15%	鲜艳的体液	1	20%	龙骨【大】	1
12%	极彩色的体液	1						

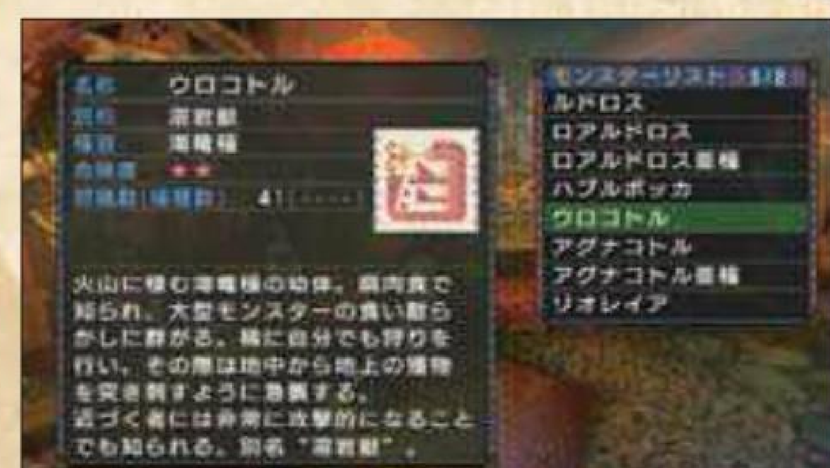
紫水兽

掉落物几率		
集会6～8星		
38%	龙泪	1
37%	大龙泪	1
10%	紫水兽的上鳞	1
15%	狂走浸出物	1

剥取几率			
	集会6～8星		
本体	25%	海绵质的皮	1
	30%	紫水兽的上鳞	1
	20%	紫水兽的锐爪	1
	10%	大水袋	1
	15%	狂走浸出物	1
尾	55%	水兽的尾巴	1
	42%	紫水兽的上鳞	1
	3%	龙玉	1

溶岩兽

剥取几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
55%	溶岩兽的上鳞	1	60%	溶岩兽的鳞	1	50%	溶岩兽的鳞	1
10%	溶岩兽的鳞	1	10%	杀龙果	1	15%	杀龙果	1
15%	杀龙果	1	30%	龙骨【中】	1	35%	龙骨【中】	1
20%	龙骨【中】	1						





炎戈龙

掉落物几率

集会 6～8 星			村 4～6 星、集会 4～5 星		
37%	龙泪	1	72%	龙泪	1
35%	大龙泪	1	20%	炎戈龙的燃鳞	1
20%	炎戈龙的燃鳞	1	8%	红莲石	1
8%	狱炎石	1			

剥取几率

	集会 6～8 星			村 4～6 星、集会 4～5 星		
本体	37%	炎戈龙的坚壳	1	37%	炎戈龙的甲壳	1
	8%	炎戈龙的甲壳	1	25%	炎戈龙的皮	1
	20%	炎戈龙的上皮	1	5%	炎戈龙的燃鳞	1
	4%	炎戈龙的燃鳞	1	8%	炎戈龙爪	1
	8%	炎戈龙的锐爪	1	20%	赤热的胸壳	1
	20%	赤热的坚胸壳	1	5%	红莲石	1
	3%	狱炎石	1			
尾	60%	炎戈龙的尾巴	1	65%	炎戈龙的尾巴	1
	25%	炎戈龙的上鳍	1	27%	炎戈龙的鳍	1
	8%	狱炎石	1	8%	红莲石	1
	7%	红莲石	1			

冻戈龙

掉落物几率

集会 6～8 星		
38%	龙泪	1
37%	大龙泪	1
10%	冻戈龙的坚壳	1
15%	冰晶金属	1

剥取几率

	集会 6～8 星		
本体	40%	冻戈龙的坚壳	1
	20%	冻戈龙的上皮	1
	8%	冻戈龙的锐爪	1
	27%	湿润的坚胸壳	1
	5%	冰晶金属	1
尾	65%	冻戈龙的尾巴	1
	27%	冻戈龙的上鳍	1
	8%	冰晶金属	1

飞龙种

雌火龙

掉落物几率

集会 6～8 星			村 4～6 星、集会 4～5 星		
38%	龙泪	1	74%	龙泪	1
37%	大龙泪	1	15%	雌火龙的鳞	1
15%	雌火龙的上鳞	1	10%	雌火龙的棘	1
8%	雌火龙的上棘	1	1%	雌火龙的逆鳞	1
2%	雌火龙的红玉	1			

剥取几率

	集会 6～8 星			村 4～6 星、集会 4～5 星		
本体	38%	雌火龙的上鳞	1	40%	雌火龙的鳞	1
	25%	雌火龙的坚壳	1	30%	雌火龙的甲壳	1
	12%	雌火龙的翼膜	1	15%	雌火龙的翼膜	1
	12%	爆炎袋	1	10%	火炎袋	1
	5%	雌火龙的上棘	1	5%	雌火龙的棘	1
	8%	雌火龙的棘	1			
尾	55%	雌火龙的上鳞	1	62%	雌火龙的鳞	1
	7%	雌火龙的鳞	1	20%	雌火龙的棘	1
	15%	雌火龙的上棘	1	15%	火龙的骨髓	1
	10%	火龙的延髓	1	3%	雌火龙的逆鳞	1
	10%	雌火龙的逆鳞	1			
	3%	雌火龙的红玉	1			



金火龙

掉落物几率

村 4～6 星、集会 4～5 星		
38%	龙泪	1
37%	大龙泪	1
11%	金火龙的上鳞	1
10%	火龙的煌液	1
4%	雌火龙的红玉	1

剥取几率

	集会 6～8 星		
本体	43%	金火龙的上鳞	1
	29%	金火龙的坚壳	1
	8%	爆炎袋	1
	10%	金火龙的上棘	1
	10%	火龙的煌液	1
尾	45%	金火龙的上鳞	1
	30%	金火龙的坚壳	1
	10%	金火龙的上棘	1
	10%	雌火龙的逆鳞	1
	5%	雌火龙的红玉	1

雄火龙

掉落物几率

集会 6～8 星			村 4～6 星、集会 4～5 星		
38%	龙泪	1	74%	龙泪	1
37%	大龙泪	1	24%	火龙的鳞	1
23%	火龙的鳞	1	2%	火龙的逆鳞	1
2%	火龙的红玉	1			

剥取几率

	集会 6～8 星			村 4～6 星、集会 4～5 星		
本体	38%	火龙的鳞	1	40%	火龙的鳞	1
	29%	火龙的坚壳	1	28%	火龙的甲壳	1
	13%	火龙的翼膜	1	19%	火龙的翼膜	1
	15%	爆炎袋	1	8%	火炎袋	1
	5%	火龙的延髓	1	5%	火龙的骨髓	1
尾	48%	火龙的尾巴	1	60%	火龙的尾巴	1
	22%	火龙的鳞	1	20%	火龙的鳞	1
	7%	火龙的鳞	1	17%	火龙的骨髓	1
	10%	火龙的延髓	1	3%	火龙的逆鳞	1
	10%	火龙的逆鳞	1			
	3%	火龙的红玉	1			

银火龙

掉落物几率

集会 6～8 星		
38%	龙泪	1
37%	大龙泪	1
12%	银火龙的鳞	1
10%	火龙的煌液	1
3%	火龙的红玉	1

剥取几率

	集会 6～8 星		
本体	43%	银火龙的鳞	1
	30%	银火龙的坚壳	1
	12%	爆炎袋	1
	3%	火龙的延髓	1
	12%	火龙的煌液	1
尾	60%	银火龙的尾巴	1
	15%	银火龙的鳞	1
	8%	银火龙的坚壳	1
	12%	火龙的逆鳞	1
	5%	火龙的红玉	1

小毒怪龙

剥取几率

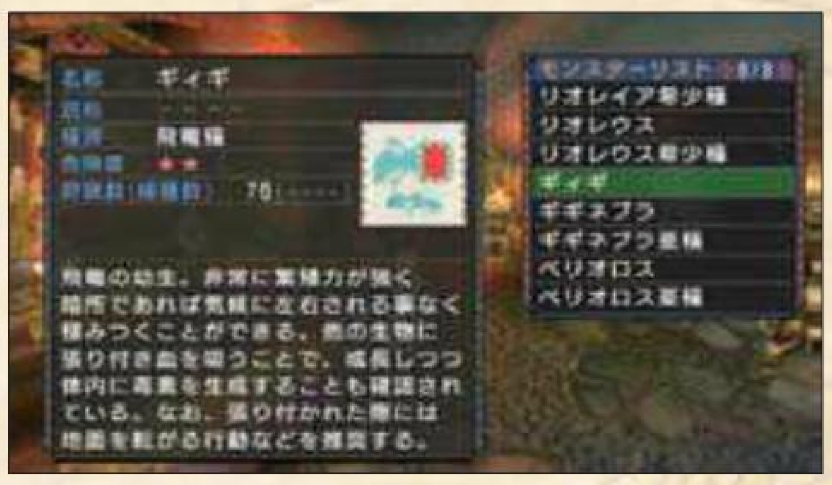
集会 6～8 星			村 4～6 星、集会 4～5 星			村 1～3 星、集会 1～3 星		
10%	怪物浓汁	1	15%	怪物体液	1	5%	怪物体液	1
15%	怪物体液	1	65%	光滑的皮	1	70%	光滑的皮	1
55%	光滑的皮	1	20%	小毒龙浸出物	1	25%	小毒龙浸出物	1
20%	小毒龙浸出物	1						

毒怪龙

掉落物几率

集会 6～8 星			村 4～6 星、集会 4～5 星			村 1～3 星、集会 1～3 星		
38%	龙泪	1	75%	龙泪	1	75%	龙泪	1
37%	大龙泪	1	20%	白色浸出物	1	25%	白色浸出物	1
17%	白色浸出物	1	5%	恐怖的嘴	1			
8%	恐怖的嘴	1						

剥取几率								
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
38%	毒怪龙的上皮	1	38%	毒怪龙的皮	1	30%	毒怪龙的皮	1
7%	可怕的上皮	1	9%	可怕的皮	1	5%	可怕的皮	1
10%	可怕的猛毒腺	1	12%	可怕的毒腺	1	35%	毒袋	1
15%	白色浸出物	1	21%	白色浸出物	1	30%	白色浸出物	1
20%	毒怪龙的锐爪	1	20%	毒怪龙爪	1			
10%	恐怖的嘴	1						





电怪龙

掉落物几率		
集会6～8星		
38%	龙泪	1
37%	大龙泪	1
17%	白色浸出物	1
8%	恐怖的嘴	1

剥取几率		
集会6～8星		
38%	电怪龙的上皮	1
7%	可怕的上皮	1
10%	电击袋	1
15%	白色浸出物	1
20%	电怪龙的锐爪	1
10%	恐怖的嘴	1

冰牙龙

掉落物几率					
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星		
38%	龙泪	1	75%	龙泪	1
37%	大龙泪	1	15%	冰牙龙的棘	1
5%	冰牙龙的棘	1	10%	冰结袋	1
20%	冻结袋	1			

剥取几率						
	集会6～8星			村4～6星、集会4～5星		
本体	18%	冰牙龙的上毛皮	1	19%	冰牙龙的毛皮	1
	10%	冰牙龙的毛皮	1	43%	冰牙龙的甲壳	1
	35%	冰牙龙的坚壳	1	10%	琥珀色的牙	1
	12%	琥珀色的锐牙	1	28%	冰结袋	1
	25%	冻结袋	1			
尾	44%	冰牙龙的尾巴	1	60%	冰牙龙的尾巴	1
	12%	冰牙龙的棘	1	16%	冰牙龙的棘	1
	30%	冰牙龙的坚壳	1	24%	冰牙龙的甲壳	1
	10%	冰牙龙的甲壳	1			
	4%	龙玉	1			

风牙龙

掉落物几率		
集会6～8星		
38%	龙泪	1
37%	大龙泪	1
25%	强韧的胸膜	1

剥取几率			
	集会6～8星		
本体	20%	风牙龙的上毛皮	1
	43%	风牙龙的坚壳	1
	12%	群青色的锐牙	1
	25%	强韧的胸膜	1
尾	75%	风牙龙的尾巴	1
	25%	风牙龙的坚壳	1

迅龙

掉落物几率					
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星		
38%	龙泪	1	75%	龙泪	1
37%	大龙泪	1	25%	迅龙的鳞	1
25%	迅龙的上鳞	1			

剥取几率						
	集会6～8星			村4～6星、集会4～5星		
本体	40%	迅龙的上鳞	1	45%	迅龙的鳞	1
	10%	迅龙的鳞	1	25%	迅龙的黑毛	1
	28%	迅龙的上黑毛	1	5%	迅龙的尾巴	1
	8%	迅龙的锐刃翼	1	10%	迅龙的刃翼	1
	12%	迅龙的锐牙	1	15%	迅龙牙	1
	2%	迅龙的延髓	1			
尾	72%	迅龙的尾巴	1	82%	迅龙的尾巴	1
	10%	迅龙的尾棘	1	10%	迅龙的尾棘	1
	8%	迅龙的延髓	1	8%	迅龙的骨髓	1
	10%	迅龙的骨髓	1			

绿迅龙

掉落物几率		
集会6～8星		
38%	龙泪	1
37%	大龙泪	1
25%	绿迅龙的上鳞	1

剥取几率			
	集会6～8星		
本体	45%	绿迅龙的上鳞	1
	28%	绿迅龙的上斑毛	1
	10%	绿迅龙的锐刃翼	1
	15%	绿迅龙的锐牙	1
	2%	迅龙的延髓	1
尾	52%	迅龙的尾巴	1
	10%	迅龙的尾棘	1
	20%	绿迅龙的上斑毛	1
	8%	迅龙的延髓	1
	10%	迅龙的骨髓	1

角龙

掉落物几率					
集会6～8星			村4～6星、集会4～5星		
38%	龙泪	1	75%	龙泪	1
37%	大龙泪	1	25%	角龙的背甲	1
20%	角龙的坚甲	1			
5%	角龙的背甲	1			

剥取几率									
	集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
本体	25%	角龙牙	1	30%	角龙牙	1	40%	角龙牙	1
	60%	角龙的坚壳	1	63%	角龙的甲壳	1	60%	角龙的甲壳	1
	8%	角龙的甲壳	1	7%	角龙的背甲	1			
	7%	角龙的坚甲	1						
尾	50%	角龙的尾甲	1	55%	角龙的尾甲	1			
	28%	角龙的坚壳	1	37%	角龙的甲壳	1			
	12%	角龙的骨髓	1	8%	角龙的骨髓	1			
	6%	角龙的延髓	1						
	4%	龙玉	1						

黑角龙

剥取几率			
	集会6～8星		
本体	30%	角龙牙	1
	63%	黑角龙的坚壳	1
	7%	黑角龙的坚甲	1
尾	50%	角龙的尾甲	1
	28%	黑角龙的坚壳	1
	12%	角龙的骨髓	1
	6%	角龙的延髓	1
	4%	龙玉	1



轰龙

掉落物几率

集会6～8星			村4～6星、集会4～5星		
38%	龙泪	1	75%	龙泪	1
37%	大龙泪	1	20%	轰龙的鳞	1
20%	轰龙的上鳞	1	5%	轰龙爪	1
5%	轰龙的尖爪	1			

剥取几率

	集会6～8星			村4～6星、集会4～5星		
本体	35%	轰龙的上鳞	1	40%	轰龙的鳞	1
	8%	轰龙的鳞	1	20%	轰龙的甲壳	11
	17%	轰龙的坚壳	1	37%	轰龙爪	1
	30%	轰龙的尖爪	1	3%	轰龙的头壳	1
	3%	轰龙的腮帮	1			
	7%	轰龙的头壳	1			
尾	60%	轰龙的尾巴	1	80%	轰龙的尾巴	1
	40%	轰龙的上鳞	1	20%	轰龙的鳞	1





黑轰龙

掉落物几率

集会6～8星		
38%	龙泪	1
37%	大龙泪	1
20%	黑轰龙的上鳞	1
5%	黑轰龙的尖爪	1

剥取几率

	集会6～8星		
本体	38%	黑轰龙的上鳞	1
	27%	黑轰龙的坚壳	1
	30%	黑轰龙的尖爪	1
	5%	轰龙的腮帮	1
尾	60%	轰龙的尾巴	1
	40%	黑轰龙的上鳞	1

霸龙

掉落物几率

集会6～8星		
75%	大龙泪	1
5%	霸龙的大棘	1
12%	霸龙的坚壳	1
8%	狱炎石	1

剥取几率

	集会6～8星		
本体	38%	霸龙的上鳞	1
	35%	霸龙的坚壳	1
	10%	霸龙的刚爪	1
	5%	霸龙的大牙	1
	2%	霸龙的宝玉	1
	10%	狱炎石	1
尾	80%	霸龙的尾巴	1
	20%	霸龙的上鳞	1

崩龙

掉落物几率

集会6～8星		
75%	大龙泪	1
5%	崩龙的上鳍	1
12%	崩龙的坚壳	1
8%	冰晶金属	1

剥取几率

	集会6～8星		
本体	40%	崩龙的坚壳	1
	28%	崩龙的腹鳞	1
	10%	崩龙的尾巴	1
	12%	崩龙的上鳍	1
	8%	崩龙的削颚	1
	2%	崩龙的宝玉	1
尾	90%	崩龙的尾巴	1
	10%	崩龙的坚壳	1

牙龙种

雷狼龙

掉落物几率

集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
38%	龙泪	1	75%	龙泪	1	75%	龙泪	1
37%	大龙泪	1	8%	雷狼龙的甲壳	1	13%	雷狼龙的甲壳	1
8%	雷狼龙的坚壳	1	15%	超电雷光虫	1	12%	超电雷光虫	1
15%	超电雷光虫	1	2%	雷狼龙的逆鳞	1			
2%	雷狼龙的碧玉	1						

剥取几Z率

	集会6～8星			村4～6星、集会4～5星			村1～3星、集会1～3星		
本体	38%	雷狼龙的坚壳	1	40%	雷狼龙的甲壳	1	60%	雷狼龙的甲壳	1
	18%	雷狼龙的高电毛	1	20%	雷狼龙的带电毛	1	40%	雷狼龙的带电毛	1
	8%	雷狼龙的带电毛	1	15%	雷狼龙爪	1			
	15%	雷狼龙的尖爪	1	20%	雷狼龙的带电壳	1			
	12%	雷狼龙的高电壳	1	5%	雷狼龙的逆鳞	1			
	6%	雷狼龙的带电壳	1						
	3%	雷狼龙的碧玉	1						
跌倒	90%	超电雷光虫	1	90%	超电雷光虫	1	100%	超电雷光虫	1
	10%	雷狼龙的高电毛	1	10%	雷狼龙的带电毛	1			
尾	62%	雷狼龙的尾巴	1	70%	雷狼龙的尾巴	1	80%	雷狼龙的甲壳	1
	18%	雷狼龙的坚壳	1	20%	雷狼龙的甲壳	1	20%	雷狼龙的带电毛	1
	8%	雷狼龙的甲壳	1	8%	雷狼龙的带电毛	1			
	10%	雷狼龙的逆鳞	1	2%	雷狼龙的逆鳞	1			
	2%	雷狼龙的碧玉	1						

古龙种

岚龙

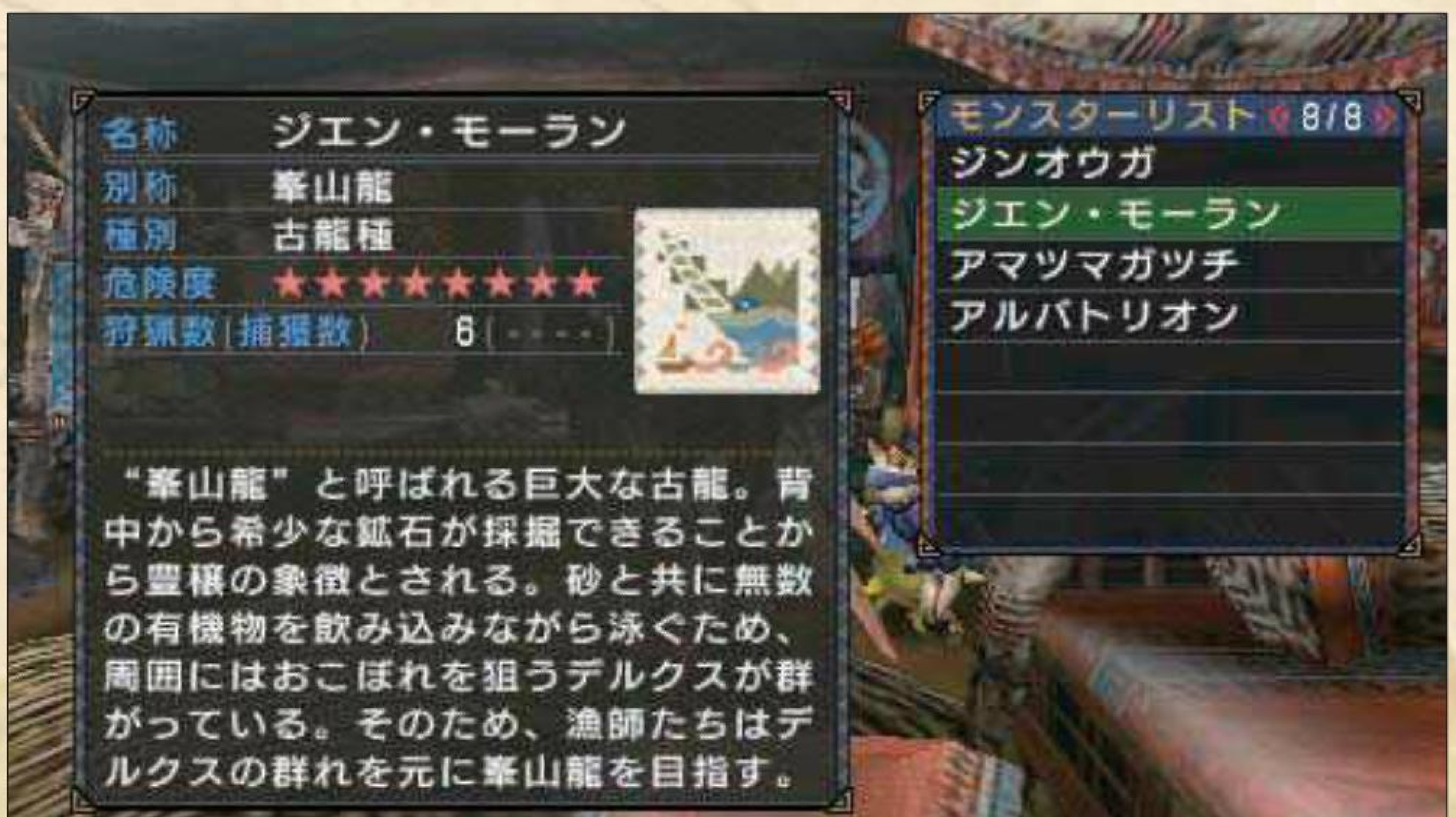
剥取几率

	集会6～8星		
本体	34%	岚龙的坚壳	1
	17%	岚龙的飞膜	1
	5%	岚龙的锐爪	1
	30%	岚龙的胸壳	1
	12%	岚气胞	1
	2%	天空的龙玉	1
尾	75%	岚龙的尾巴	1
	10%	岚龙的坚壳	1
	15%	岚龙的飞膜	1

峰山龙

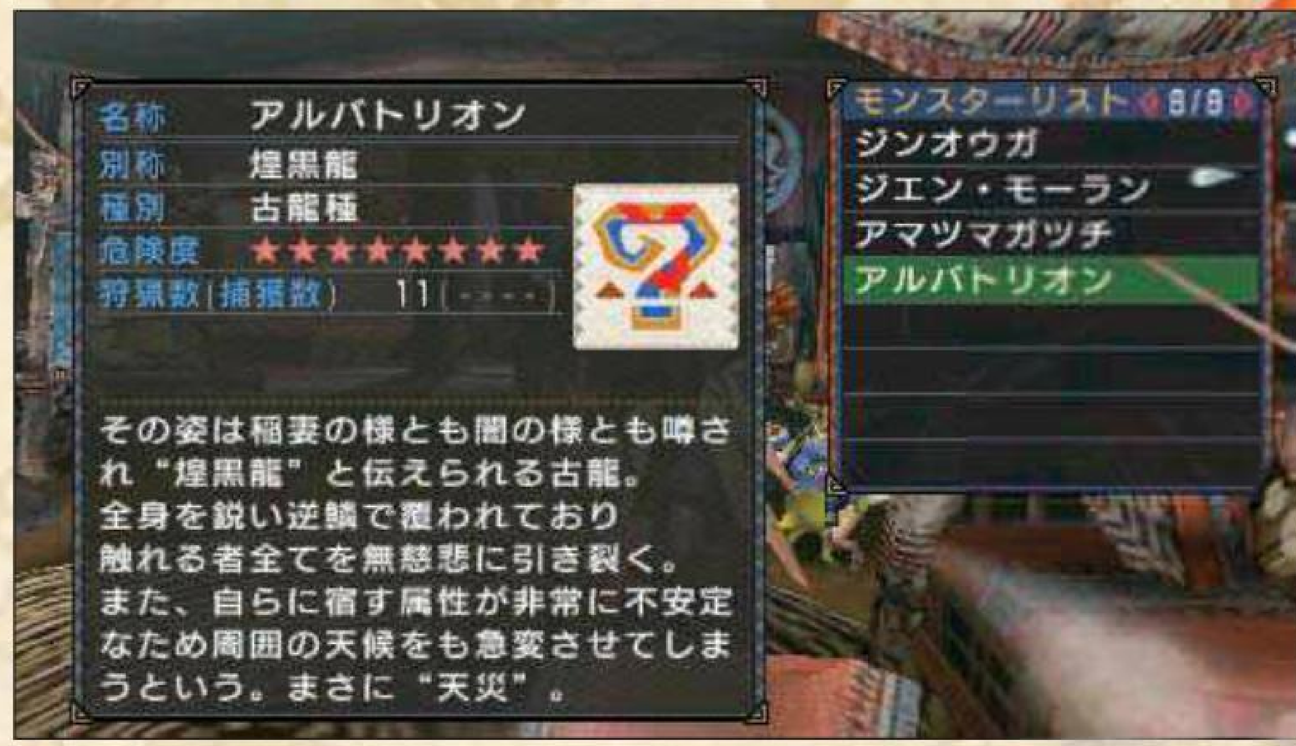
剥取几率

	集会6～8星			村4～6星、集会4～5星		
本体	46%	峰山龙的坚岩壳	1	52%	峰山龙的甲岩壳	1
	28%	峰山龙的上苍鳞	1	30%	峰山龙的苍鳞	1
	10%	峰山龙的苍鳞	1	15%	坚硬的龙牙	1
	12%	凶猛的龙锐牙	1	3%	大地的龙玉	1
	4%	大地的龙玉	1			
口内采集	27%	上质鳍	1	15%	巨大鳍	1
	1%	大地的龙玉	1	1%	大地的龙玉	1
	39%	峰山龙的上苍鳞	1	49%	峰山龙的苍鳞	1
	10%	峰山龙的苍鳞	1	35%	怪物的肝	1
	23%	怪物的肝	1			
背部采集	14%	峰山龙的甲岩壳	1	10%	峰山龙的甲岩壳	1
	20%	峰山龙的苍鳞	1	15%	峰山龙的苍鳞	1
	40%	渊水晶	1	75%	彩水晶	1
	26%	彩水晶	1			



煌黑龙

剥取几率			
集会 6 ~ 8 星			
本体	33%	煌黑龙的坚逆壳	1
	29%	煌黑龙的逆鳞	1
	17%	煌黑龙的尖爪	1
	8%	古龙血	1
	10%	破碎的天角	1
	3%	琉璃色的龙玉	1
尾	36%	煌黑龙的逆鳞	1
	60%	煌黑龙的尾巴	1
	4%	琉璃色的龙玉	1



隐藏任务 & 勋章

村长任务

任务等级	任务名	出现怪物	出现条件
村★ 2	示范如何狩猎狗龙！	狗龙王	完成村★ 2 任务“砂原的流氓头目”
村★ 2	疾走中的凶狠大猪！	野猪王	完成村★ 2 任务“吵闹之森”
村★ 3	打倒水兽！	水兽	完成村★ 3 任务“强袭！孤岛的水流！”
村★ 4	注意落石？！	赤甲兽	完成村★ 4 任务“赤甲兽现身！”
村★ 5	红煌流星	迅龙	完成村★ 5 任务“漆黑之影”
村★ 5	狩猎天空王者！	雄火龙	完成村★ 5 任务“天空王者雄火龙！”
村★ 6	冻土的轰鸣咆哮	轰龙	完成村★ 6 任务“轰龙迎击战”
村★ 6	终焉吞噬者	恐暴龙、轰龙、迅龙	完成所有村长任务

训练所

任务等级	任务名	出现怪物	出现条件
HR2	白兔兽讨伐演习	白兔兽	完成村★ 3 任务“雪后的白兔兽”
HR2	潜口龙讨伐演习	潜口龙	完成村★ 4 任务“砂上的餐桌礼仪”
HR4	水兽亚种讨伐演习	紫水兽	完成集会★ 6 任务“紫水之毒”
HR5	冰牙龙亚种讨伐演习	风牙龙	完成集会★ 7 任务“沙漠上的风牙龙卷”
HR6	尾锤龙讨伐演习	尾锤龙	完成集会★ 8 任务“动如山！”

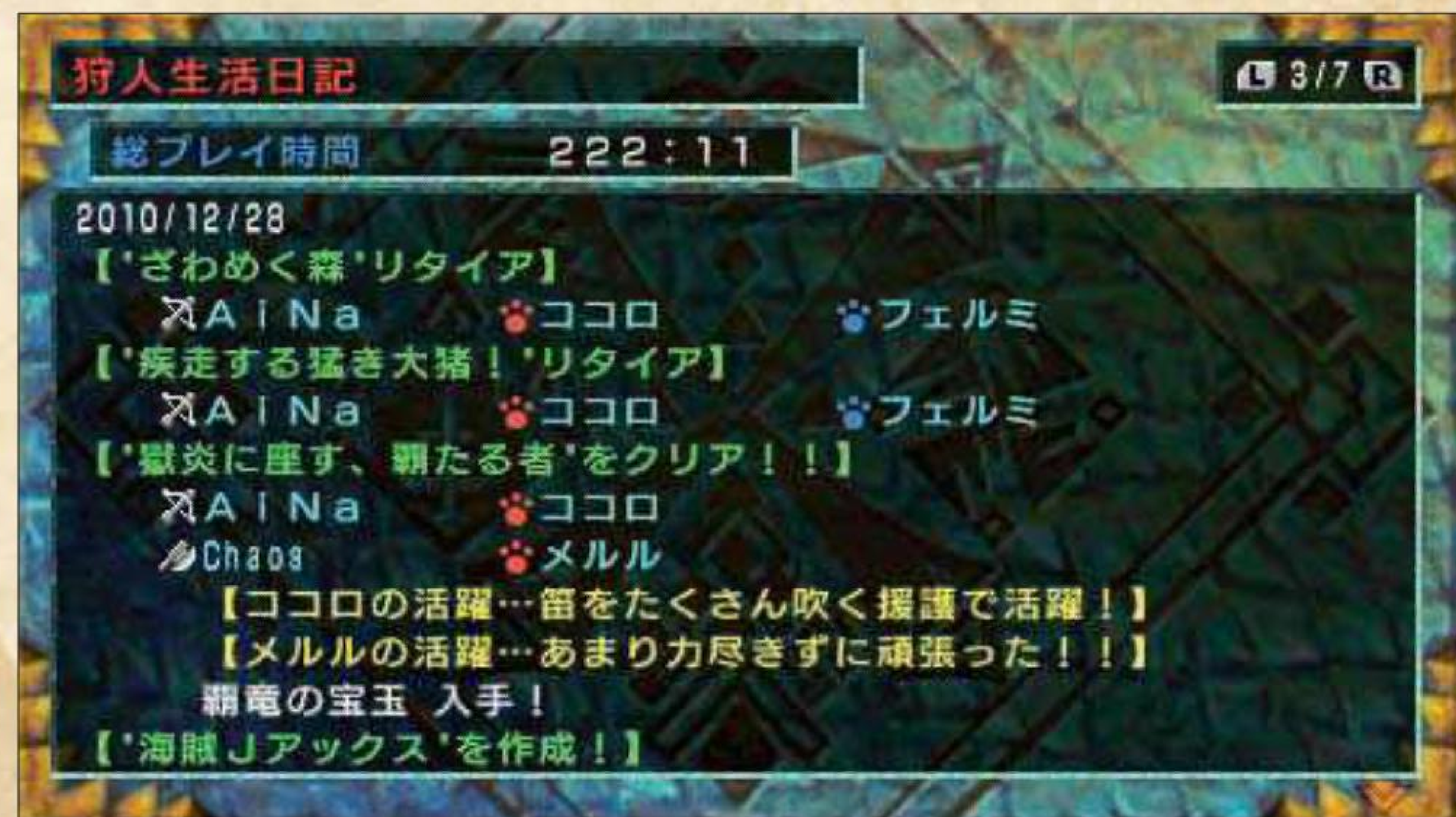
完成训练所的所有任务的全武器讨伐后可获得头部防具“增弹耳环”，而全任务任意一武器的过关评价在 A 以上可获得“剑圣耳环”。

集会浴场任务

任务等级	任务名	出现怪物	出现条件
集会★ 6	集结！水没林的紫水兽大战	紫水兽	完成集会★ 6 任务“强袭的孤岛水流！”
集会★ 6	诚为我进水没林	水兽、紫水兽	完成集会★ 6 任务“强袭的孤岛水流！”
集会★ 6	紫水之毒	紫水兽	完成集会★ 6 任务“强袭的孤岛水流！”
集会★ 7	砂原上的风牙龙卷	风牙龙	完成集会★ 7 任务“冰牙龙！”
集会★ 7	暗中・迅速・决斗之影	绿迅龙	完成集会★ 7 任务“黑夜的迅龙”
集会★ 7	疾风之绿迅	绿迅龙	完成集会★ 7 任务“黑夜的迅龙”
集会★ 7	花开水没林	红彩鸟	完成集会★ 6 任务“狩猎彩鸟！”和★ 7 任务“追击狡诈之星！”
集会★ 7	麻麻的	电怪龙	完成集会★ 7 任务“黑暗中涌动的猛毒！”
集会★ 7	医生的猛毒研究	毒怪龙、电怪龙	完成集会★ 7 任务“黑暗中涌动的猛毒！”
集会★ 7	雪原舞会	冰碎龙	完成集会★ 6 任务“土砂龙”
集会★ 7	冻土战线・冰块有的是！	冰牙龙、冰碎龙	完成集会★ 6 任务“土砂龙”
集会★ 7	来自昏暗的火山口	钢锤龙	完成集会★ 7 任务“威胁！火山的铁槌！”
集会★ 7	烈焰车轮	爆锤龙、钢锤龙	完成集会★ 7 任务“威胁！火山的铁槌！”
集会★ 8	黄金的明月	金火龙	鸟龙种（除了狗龙系列）+ 飞龙种 + 兽龙种 + 牙龙种 + 海龙种的合计讨伐数量达到 100
集会★ 8	白银的太阳	银火龙	鸟龙种（除了狗龙系列）+ 飞龙种 + 兽龙种 + 牙龙种 + 海龙种的合计讨伐数量达到 100
集会★ 8	月下的晚会	金火龙、银火龙	完成集会★ 8 任务“黄金的明月”和“白银的太阳”
集会★ 8	照亮暗夜的黑色愤怒	黑角龙	完成集会★ 8 任务“狩猎砂原的角龙！”
集会★ 8	暴君的时代	角龙、黑角龙	完成集会★ 8 任务“狩猎砂原的角龙！”
集会★ 8	黑虎咆哮	黑轰龙	完成集会★ 8 任务“冻土轰鸣的咆哮”
集会★ 8	砂原战线・轰鸣阵阵！	轰龙、黑轰龙	完成集会★ 8 任务“冻土轰鸣的咆哮”
集会★ 8	沙尘之牙、地壳之角	风牙龙、黑角龙	完成集会★ 7 任务“冰牙龙！”和★ 8 任务“狩猎砂原的角龙！”
集会★ 8	黑暗中的两个黑影	迅龙、绿迅龙	完成集会★ 7 任务“黑夜的迅龙”
集会★ 8	山洪	紫水兽、绿迅龙	完成集会★ 6 任务“强袭的孤岛水流！”和集会★ 7 任务“黑夜的迅龙”
集会★ 8	冰之楔	冻戈龙	完成集会★ 8 任务“栖息于火海的龙！”和“炎火缭乱！”
集会★ 8	来自猎人的委托	电怪龙、冻戈龙	完成集会★ 7 任务“黑暗中的剧毒！”和★ 8 任务“栖息于火海的龙！”
集会★ 8	再火山的热带地区	钢锤龙、黑轰龙	完成集会★ 7 任务“威胁！火山的铁槌！”和★ 8 任务“冻土轰鸣的咆哮”
集会★ 8	暴风雨召来！红彩鸟	红彩鸟	完成集会★ 6 任务“狩猎彩鸟！”和★ 7 任务“追杀彩鸟！”
集会★ 8	四面楚歌	黑角龙、冻戈龙、黑轰龙、雷狼龙	完成集会浴场的所有大连续狩猎任务
集会★ 8	地狱火中的霸者	霸龙	完成集会上位的所有单龙狩猎任务
集会★ 8	来自天顶的崩坏之神	崩龙	完成集会上位的所有单龙狩猎任务
集会★ 8	煌黑龙	煌黑龙	完成集会上位的所有双龙狩猎任务（不包含大连续狩猎）

全勋章收集

勋章	取得条件
村长的装饰绳	完成村长★ 1、★ 2 的全部任务
村长的发簪	完成村长★ 3、★ 4 的全部任务
村长的发带	完成村长★ 5 的全部任务
村长和服	完成村长★ 6 的全部任务
碧玉的印盒	成功讨伐过雷狼龙
风云的羽衣	成功讨伐过岚龙
大王冠 / 王冠	怪物最大记录全金冠
模型冠 / 小王冠	怪物最小记录全金冠
铜猫不倒翁	完成集会浴场★ 1、★ 2 的全部任务
银猫不倒翁	完成集会浴场★ 3 ~ 5 的全部任务
金猫不倒翁	完成集会浴场★ 6 ~ 8 的全部任务
达人之意极书	1 个种类的武器使用次数超过 500
生态研究报告书	捕获过所有大型怪物
狩人之弓	在每个地图下完成任务 20 次以上
结云稻草人	行云农场的设施全部升到最高
猫猫探险队队旗	在随从猫探险小队处消费一定的点数
掌柜的扇子	完成所有温泉和饮料任务
龙工匠的锤子	获得较多的各种类珍稀防具和武器（珍贵度 6 或 7）
随从猫装备屋之兜	获得较多的各种类随从猫珍稀防具和武器（珍贵度 6 或 7）
超大木天蓼	一只随从猫的技能全部解禁
给主人的信	五只随从猫的亲密度达到最大
三界制霸之数珠	成功讨伐过霸龙、崩龙和煌黑龙
天地狩猎之霸纹	完成村长、温泉、饮料、集会浴场、训练所的所有任务
2ndG 的狩猎之证	继承《MHP2G》的存档
成为猎人证	不继承《MHP2G》的存档



圣恩传说F		NBGI	角色扮演
PS3	テイルズ オブ グレイセス エフ		日版
	2010年12月2日	1人	7900日元
	无对应周边		对应玩家年龄:12岁以上

文 脆薯条　美编 木仙



这次《圣恩传说F》在原Wii版的基础上大幅强化，不仅追加了各个角色的新秘奥义、各种分支任务的数量也同样上升，更在通关后追加了一个未来系谱篇，包括大量隐藏迷宫以及各种搞笑对话，而且画面上得到了大幅提升。不过近期NBGI这种强化移植的手段虽然有着骗钱嫌疑，但游戏素质的确非常不错，以前没有玩过Wii版并且喜欢“《传说》系列”的玩家可以开动了。

攻略透解 GUIDE THROUGH

通关时间：一周目约 30 小时通关，白金时间约 80 ～ 120 小时。

系统详解

战斗系统简介

本作的战斗系统被称为“模式转换线性战斗系统”（スタイルシフトリニアモーションバトルシステム）简称 SS–LMBS，这个系统与历代作品最大的改变就是淡化了技・术的概念，引入アーツ技和バースト技这两种战斗模式（下文简称 A 技和 B 技），让战斗得以更加的多元化。A 技从直观的角度来讲就是套用了以往传说中普攻→特技→秘技→奥义的模式，其威力直接受角色攻击力影响。而 B 技则是更能突出角色特点的专属攻击方式，如阿斯贝尔的拔刀技、修拜特的枪技等等，其威力则受术攻击力的影响。A 技与 B 技之间是能组合发动的，并且如果 B 技是咏唱术的话，根据 A 技所发段数的不同，每段可减少接 B 技时咏唱时间的一倍。所以说游戏的系统还是很有深度的，好好掌握的话会让你在高难度的战斗中轻松不少。

CC チェインキャパ

本作的战斗系统采用了 PS2《宿命传说（TODR）》重制版中广受好评的 CC（チェインキャパ）系统。CC 相当于角色的行动能力，战斗中大多数行动都是在有足够 CC 的情况下才能实现的。补充 CC 则可通过暂停不动、防御或直线移动来实现。根据回满后 CC 的数量又分成最小值和最大值两个概念，在《TODR》中，CC 会在最小 CC 与最大 CC 之间按顺序轮回调换，此次则引入了 CC 槽的系统，通过攻击或防御来积攒人物体力槽下方的蓝槽，蓄满后再通过攻击敌人即可令当前 CC 最大值增加，最高可增加到该角色的最大 CC 值。反之受到敌人攻击则会令 CC 槽下降，最低降到当前角色的最小 CC 值。另外本作中的自由移动需要消耗 CC，这点和直线移动不同，要区分开来。



防御

防御在本作中的作用也变得多元化，除了降低敌人给予的伤害和加速 CC 槽的蓄力外，还可将其看作是攻击前的准备工作。当持续按住防御一段时间后，角色身体外就会散发蓝、绿、红三种颜色。分别称为青防御、绿防御和赤防御。青防御的作用是增加下次攻击的会心一击率；绿防御的作用是在下次攻击中出招阶段附加刚体效果；赤防御则是在下次攻击中附加破防效果。游戏后期的一部分 BOSS 通常都是爆刚体毫无预兆的，所以在战斗中尽量做到从绿防御或者赤防御后开始进攻。



瞬步



战斗中角色按住防御键再推动摇杆至指定方向后可实现四方向快速移动，前后方向瞬步主要用于快速移动用，左右方向瞬步主要用于回避敌人攻击。并且如果瞬步的时机准确，恰好躲避了敌人的攻击的话，还可取得一定的无敌时间和 CC 回复效果，交战中推荐灵活运用。另外瞬步是可以取消部分招式的硬直时间，例如阿斯贝尔魔王炎击波的衍生技裂空刃，在收刀时会有些许停顿，运用瞬步即可快速取消硬直。

称号

本作的称号不仅能直接加成角色的能力，还包含着各种技能、技 · 术的习得。当角色装备一个称号时，通过战斗或依赖奖励取得SP（スギルポイント）来积攒称号的等级，以习得对应的技能、技 · 术。当一个称号的SP累积至MAX后，就可令该称号MASTER，从而使得该称号的装备效果为原本的二倍。获得SP的方法唯有多战斗，后期高级杂兵战通常一场可以获得1000左右的SP，配合SP提升的料理可谓效果显著。





エレスポット

强化自《心灵传说》的万能便携料理系统，在エレスポット中可装备料理、道具、魔导书来实现对应的效果。其中料理主要是战斗中或者战斗后在满足该料理发动条件的情况下自动使用。装备道具的效果则是在城镇迷宫中移动时一定几率取得所装备的道具。魔导书则有各种各样的效果，如加快迷宫城镇中的移动速度、加快エレスポット的成长等。

デュアライズ

通俗地说就是合成，大致分为三类，调和、料理、改造。其中调和与料理的作用都是通过两个素材组合后来获得新的道具。改造则是针对武器和防具来进行的。在与敌人的战斗中收集到各式各样的欠片，将蕴藏在里面的能力附着到武器和防具身上。同时每次改造时，武器和防具的基本能力数值也会根据欠片的不同而有少许上升。当角色装备该武器进行过一定次数的战斗后就可令改造过的武器取得熟练度，在菜单中呈黄色时可继续为该武器改造。



秘奥义

秘奥义的发动需要进入Rles Rise模式。当我方进入Rles Rise模式时，左边的エレス槽会变成秘奥义槽，在此模式下不断攻击敌人可以积累秘奥义槽，秘奥义槽下面的数字表示已经积累的秘奥义槽数量，而发动几级的秘奥义就需要几条秘奥义槽。也就是说，要发动3级秘奥义必须把秘奥义槽下的数字累计到3，数字为0或1时发动秘奥义都默认1级秘奥义。当发动Rles Rise模式时角色会附加刚体效果，而且CC无限。

アクセルモ-ド

PS3版新增加的系统，必须先通关一次，然后进入未来系谱篇才能习得。アクセルモード必须在角色下方的黄色蓄力槽积攒到50%以上时才能发动，按住R2即可进入アクセルモード。一旦进入アクセルモード后，角色会回复CC，而且附加专门的特有效果，例如阿斯贝尔会增加炎属性效果，而且可以追击倒地的敌人，而谢丽雅则是时间停止数秒。后期的战斗难度比较高，活用的话会让战斗轻松许多。另外アクセルモード还和角色的4级秘奥义有关，发动条件是在100%的情况下进入アクセルモード，然后技 · 术命中敌人后按L1，4级秘奥义使用的次数越多，伤害就越大。





主线流程攻略

注：游戏中一共有83个分支任务，虽然分支任务和奖杯完全不沾边，但有些任务中是可以获得称号的，所以玩家适当完成即可，下文也会列出与称号有关的部分分支任务。

ラント

欣赏完片头后就是简单的教学战斗，游戏最初只提供了一些基本操作，如果熟悉《传说》的玩家就可以直接无视了，碰见失忆少女后马上返回ラント。来到领主宅后休息一个晚上，之后去中央的桥上打听情报。

西ラント道

根据村民的情报来到了西ラント道的小屋，并找到了那名旅人，但是一无所获，无奈只得先返回ラント。路上的战斗都比较简单，玩家可以乘此机会多熟悉熟悉。



ラント

来到执务室，父亲告诉兄弟俩今天有王都来的贵客，让阿斯贝尔不得无礼。同时还提议将失忆少女交给勤务员，阿斯贝尔不从，并决定要在少女找回记忆前一直照顾她。离开领主邸，三人商量着为少女取名，由于发现少女时她正躺在クロソフィ的花群中，于是便取花名尾段“索菲”作为少女的暂用名字。突然，阿斯贝尔父亲带着几名士兵慌慌张张地跑出ラント。从管家那得知，王都来的贵客未在预定时间到达ラント，父亲担心客人是不是出了意外。阿斯贝尔也出于好奇想去看看，既然是从王都来的客人，那势必会经过东ラントの街道。





东ラントの街道

贵客乘坐的龟车果然遭到了魔物的袭击，第一场强制战还算比较简单的，不过高难度下要注意敌人的攻击力，好在这只鸟攻击前会有明显的蓄力动作，多注意回避即可。阿斯贝尔出手相救却换来父亲的一顿训斥，并叮嘱他万万不可接近贵客所住的客间，正值叛逆期的阿斯贝尔被吊起了胃口，对一直没有露面的贵客产生了兴趣。

ラント

回到领主邸后，从屋外绕到右侧的客间，找到了那位叫理查德的贵客，阿斯贝尔提议带他参观一下ラント，可理查德非但不领情，反而怀疑阿斯贝尔是出于利益的目的而接近他的。谈话陷入僵局之时，理查德的剑术老师进门让理查德接受训练遭拒绝，阿斯贝尔主动要求自己来做老师的对手，虽然始终处于下风，但年纪轻轻就有此等作为，让旁观的骑士团队员认可了阿斯贝尔的表现，同时通过此事也化解了与理查德之间的误解。

ラントの里山

带着理查德经由北ラント道来到ラントの里山的花圃中，他为眼前的奇观而感到震惊。可不幸的是刚才与阿斯贝尔较量的剑术老师出现在花圃中，从他口中得知理查德是ウィンドル国的王子，而他来此地的目的就是要夺取王子的性命，阿斯贝尔和索菲出手相救，可在慌乱之下，理查德失足跌落悬崖，两人为救她也一同掉了下去。三人都奇迹般地平安无事，成功脱险后三人在里山的大树前进行了一种在ラント很流行的友情誓言，将三人的名字刻在大树上以纪念彼此之间永久的友谊。

第一个BOSS攻击的频率不高，而且连续性不强，只要注意防御就没什么太大的问题，如果瞬步回避失败的话会直接被BOSS打成硬直。上崖的时候最后同样有场强制战，两个熊都有些许刚体，不过好在攻击力与连续性都不强。

注意：有一个奖杯是在1分钟之内击破，调成EASY难度猛攻即可。

ラント

将王子私自带出，令其遭遇行刺的危险，回到ラント的阿斯贝尔免不了父亲的一顿怒斥，虽然王子出面袒护，但私自靠近里山的责任还是要追究，无奈阿斯贝尔只能老老实实地接受禁闭。而在王都バロニア那边，国王似乎得了什么疾病，传王子迅速返回。阿斯贝尔的父亲也打算一同前往，并决定带上弟弟修拜特。次日晨，王子、弟弟和父亲都做好了出发的准备，被独自关在房内的阿斯贝尔很不甘心，借索菲之力成功逃出房间，紧随三人之后前往王都バロニア。

バロニア

经由东ラントの街道到达バロニアへの连络港，从那乘船来到王都バロニア。两人意外地遇到了谢丽雅，体弱的她在王都的目的是求医。带上她后，三人打算去王宫找理查德。来到バロニア城方向，守卫拦住了三人，待阿斯贝尔取出王子留给他的信物后，守卫才知道三人的来意。不过现在是国王病危的非常阶段，在王宫中接见他们未免太惹人耳目，理查德让阿斯贝尔等人在大辉石广场等候。

大辉石广场在バロニア城的左侧，在那里等候没多久，理查德就出现了。作为阿斯贝尔带他去参观花圃的回礼，理查德决定带三人也去看看在王都这边的风景。理查德带三人看的王都风景并不是什么繁华闹市，而是偏离王都在北バロニア道上的一片一望无际的草原。在那里，理查德向阿斯贝尔坦言自己的理想，想要创造一个没有纷争的世界。这次国王的疾病是遭奸人下毒所导致的，等自己登基后，或许也会有什么人出于某种目的而预谋毒杀他。阿斯贝尔听后很为他担心，希望他以后若发生什么事能找作为好友的自己相谈。

回到バロニア城内的市街地，在宿屋附近遇到了父亲和修拜特。阿斯贝尔以为又要遭到一通训斥，可没想到父亲竟然爽快地原谅了他。而修拜特则看起来有些什么心事，众人都以为他是为没带他去玩而生气，所以作为补偿，王子决定晚上从暗道带大家去参观一下王宫内部。在宿屋休息了一阵后，天色很快就黑了下来。一行人来到与理查德约好的圣堂门前，可等了半天也不见一个人影。心急如焚的阿斯贝尔在圣堂旁发现了一个小洞，通过它爬进了圣堂，并找到了理查德所说的暗道。

王都地下

一路摸黑前进，在深处发现了一个废墟，平时话不多的索菲似乎感觉到了危险，让大家赶紧离开，可阿斯贝尔不听劝告，反而发现了昏倒在废墟当中的理查德。两人过去扶起他时，身后的修拜特和谢丽雅遭到了不明生物的袭击。看着受伤的两人，阿斯贝尔愤怒地冲向魔物，可终究不是对手，被击倒在地。见此状况，索菲的身体中爆发出一股巨大力量将魔物击退。待她去扶起受伤的阿斯贝尔时，已经奄奄一息的魔物将利爪刺透了索菲的身体。勉强支撑起身体后，索菲再度朝魔物冲去，一道闪光之后，一切归于沉静。阿斯贝尔醒来之后，已经在自家床上，父亲告诉他修拜特和谢丽雅都没有什么大碍，理查德本人则说自己不在现场。至于索菲……从父亲口中说出的事实让阿斯贝尔难以承受。也许正是自己那鲁莽的行为才导致了这一切，也许真的应该听父亲的话承担起责任，从此洗心革面，老老实实的做ラント的下一任领主。可在知道父亲将亲生弟弟送去ストラタ给人领养之后，原本纠结的决心得到了坚定，没错，要让自己变强，强大到可以保护一切，强大到不会再失去任何人。所以，已经不会再止步不前了……



BOSS在高难度下比较难缠，应该先消灭BOSS身边的两只蝙蝠，随后用连续技即可将BOSS打得毫无还手之力，不过要是被围攻的话还是非常危险的。

オ・ランの森

一晃眼的时间，七年过去了。经历了王都地下的那场悲剧后，阿斯贝尔独自前往王都的骑士学校深造，如今已经成长为可以独当一面的见习骑士了。而今天是他首次的实战任务，目标是调查最近闹的沸沸扬扬的オーラン村住民集体失踪事件的原因，与阿斯贝尔同行的是在骑士学校中辅导他的教官马利库。

来到森林深处，村庄已经是一片废墟，从现场来看似乎是遭遇了火灾。四处调查一番后，阿斯贝尔发现了一匹形似狼的野兽，通过战斗发现这匹狼会在自己身体外围张开一种叫暴星的保护层，使攻击无法奏效，只有用具备暴星特性的招式将保护层击破才能切实的攻击到身体。将野兽击败后，调查队与教官都一致认为失踪事件与这种野兽有关。不过接下去的调查就交给调查队处理了，这次任务的目的仅仅是查明事件原因而已。BOSS出现后先注重回避，之后用雷斩冲不断攻击即可。

バロニア

通过北バロニア道返回王都バロニア。从此次实战任务的表现来看，马利库教官肯定了阿斯贝尔，并打算将他推荐到骑士团就职，阿斯贝尔感到非常兴奋，毕竟这是他用七年努力才争取的结果，同时也是他目前最大的理想。为庆祝首次任务的成功，马利库邀请阿斯贝尔去王都的酒馆庆祝。

从酒馆离开，在回骑士团的路上遇到了已经七年不见的谢丽雅，从她口中得知，ラント目前正处于危险阶段，与フェンデル国在国境的冲突中，阿斯贝尔的父亲阿斯顿领主战死，作为国境的ラント正处于水深火热当中。她此行的目的就是来向骑士团求助，知道情况的马利库派阿斯贝尔前往ラント做实地调查，有什么状况随时保持联络。



ラント

从バロニア港坐船前往バロニアへの连络港，经由东ラントの街道来到ラント。这里已经乱地一团糟了，民兵团的巴利跑来向两人汇报，谢丽雅的爷爷被フエンテル军抓走，两人急忙赶往北ラント道搭救。

北ラント道

在国境砦方向成功营救了谢丽雅的爷爷后，フエンテル军出动了机械部队，从ラント的民兵那取得的情报，这种机械坦克很难对付，因为它的存在使得民兵队损失了大量的兵力。可想而知与他正面较量绝不是明智之举，阿斯贝尔计划将部队引到ラントの里山的花圃中，设计将机械坦克推下悬崖。坦克的攻击范围不大，一般只要绕着它不断用A技攻击即可。

ラントの里山

引着坦克一路奔向里山的花圃，按照计划，两人成功将一部机械兵推下悬崖，但眼前还有一整支部队要面对，眼看着七年的悲剧就要重演之时，两人体内出现一道亮光，一个神秘少女出现在眼前。此人的相貌与七年前已故的索菲极其相似。借助她的力量，成功将敌兵击退后，阿斯贝尔冷静下来考虑，索菲在七年前已经死了，眼前的少女仅仅是与她长的很像罢了。而且她不认识阿斯贝尔和谢丽雅，也不记得七年前做过友情誓言的大树。同样是没有任何记忆，又有着相同的面孔，如果说眼前的少女就是索菲，那或许有些自欺欺人。但断定不是，那未免两者之间有着太多的相似之处。

ラント

回到ラント后，所幸我方损伤不大，但也出现了不少负伤者。谢丽雅留下照顾伤人，阿斯贝尔则带着与索菲相似的少女去领主邸找现在的负责人商量对策。来到领主邸后，谢丽雅的爷爷和阿斯贝尔的母亲已经在门口等候。母亲希望阿斯贝尔能够留下，继承已故父亲的家业。但自己七年来的梦想即将实现之际，却要让他放弃，也实在是无法马上做出决定。出于目前ラント的状况，丧父之痛，以及眼下这位形似索菲的少女让阿斯贝尔决定留在ラント。回房间给骑士学校写了封信，休息了片刻，前往执务室商量对策。就目前来看，骑士团的帮助没有那么容易得到，虽然政府那边已经在商量对策，但敌军已经在自家门前扎营，已经不是还能这么悠闲的等待的时候了。所以阿斯贝尔决定，晚上通过海边の洞窟偷袭敌营。

海边の洞窟

一切准备就绪后，前往北ラント道的国境砦方向，从右路进入海边の洞窟。一路前行，到达出口附近，等参与偷袭的民兵都到齐之后向フエンテル军发起进攻。可事事都没有想象的那么简单，由于大多数战力都参与了此次的奇袭作战，导致ラント领内防守薄弱，让フエンテル军有机可乘。阿斯贝尔率领民兵抵达国境砦时，营地已经是一个空城。收到士兵的汇报才知道ラント即将失守。

洞窟中的敌人会放魔法，注意高难度下连续中招可能直接被秒。BOSS会召唤杂兵，虽然数量不多，但比较烦人，而且它们的攻击会让我放陷入中毒状态，适当消灭后用A技牵制BOSS，谢丽雅只要在远处放B技攻击BOSS即可安全通过。

注意：这个BOSS同样有1分钟击破的奖杯，由于它会召唤杂兵，所以其他人多用B技牵制BOSS，而阿斯贝尔直接猛攻。





ラント

急忙跑回ラント的阿斯贝尔对眼前的状况束手无策。此时ストラタ国的军队从东门进入ラント领内，将フエンテル军击退，而率领着ストラタ军的将领正式七年前被父亲送走的修拜特。拯救了ラント的修拜特受到了人民的爱戴，而身为哥哥的阿斯贝尔想上去搭话，却遭遇冷漠。次日，阿斯贝尔在领主邸门前遇到弟弟修拜特，他依旧对阿斯贝尔表现的很冷漠，这也可以理解，毕竟一个是被父母遗弃的儿子，一个是得到父母宠爱，却抛弃家庭的丧家犬。两人来到执务室交谈，修拜特告诉阿斯贝尔，ストラタ军已经与ウインドル军结盟，而作为前提条件，ラント已经归入ストラタ国领土，所以这里已经不存在什么领主，有的只是作为ラント总督的他以及他所率领的军队。两人最终打算决斗来决定去留。输的人将被流放出ラント。与修拜特的战斗时必败的，即使将HP打为0，修拜特也会以HP为？的状态继续行动。虽然经历了骑士团七年的磨练，但阿斯贝尔仍敌不过修拜特，只能狼狈的离开ラント。

东ラントの街道

虽然是一人被流放，但索菲还是跟了上来，阿斯贝尔虽要求索菲回ラント，可她不同意，还说要保护阿斯贝尔，这让阿斯贝尔回忆起很多往事，七年前，失去索菲的他宣誓要变强保护住重要的人，可七年后的他，依然无法保护住任何重要的东西，先是父亲的战死，再是让谢丽雅陷入危险，甚至让ラント的镇民也遭受危机，这样无能的自己让阿斯贝尔悲痛欲绝。大雨过后，阿斯贝尔心情舒畅了不少，可身体却着了风凉，偏偏在这种时候，两个陌生的骑士要抓走阿斯贝尔，好在索菲阻拦，不过此地已经不能久留，赶紧去バロニアへの连络港乘船前往王都バロニア。



バロニア

虽然现在还不清楚为什么有人要抓自己，但可以肯定的是索菲再这样跟着他只会遭遇危险。于是打算将索菲托付给理查德。到达バロニア后，追兵也赶到了，他们似乎看穿了阿斯贝尔要去找理查德了，并扬言找已死的王子还有什么用。理查德已经死了？怎么可能有这种事，不管怎么说，先去看看再说。王宫正门自然是无法进入的，只能通过圣堂中的暗道进入王宫。

王都地下

刚前行不久，便遇到了负伤的理查德，看样子他是遭到了刺客的行刺，虽同身处バロニア，两人又是挚友，但一介骑士学校学生还是很少有机会能接触王子的，现在可不是叙旧的时候，刺客们仍追着理查德不放，当务之急是赶紧逃出王都前往グレルサイド向特尔公爵求助。



南バロニア街道

推开迷宫中的石门，从小路来到了南バロニア街道。途中，阿斯贝尔追尾理查德王都的状况。原来王都内发生了暴乱，刺杀国王，并企图夺取理查德性命的是骑士团成员，此人便是理查德的叔父赛尔迪克。阿斯贝尔听后感到很吃惊，自己憧憬已久的骑士团竟然是内乱的元凶。同时，理查德还告诉阿斯贝尔，国王对外政策是很强硬的，根本不可能与ストラタ结盟，更不用说将ラント拱手相让了。考虑到事件刚好与内乱发生时间一致，很可能是双方勾结，推翻ウインドル现政府。

来到ウォールブリッジ前，那里已经被骑士团用重兵把守，而前往グレルサイド必须要经过要塞。就在两人都束手无策之时，索菲在一旁的树下发现了一个少女。少女的名字叫帕斯卡尔，她说在地下遗迹中看到索菲的幻象，阿斯贝尔听后，对地下遗迹产生了兴趣，也许通过遗迹可以越过ウォールブリッジ。

ウォ-ルブリッジ地下遗迹

此迷宫中蓝色石块是可移动石块，红色是不动石块，绿色是上下层移动石块，黄色是可垂直推动石块，粉红色是可平行推动石块。

来到遗迹地下深处，在那里找到了能印出幻象的装置，在那里果然出现了与索菲一摸一样的幻象，不过除此之外什么都未能发现，而留下的文字也基本被破坏，只能模糊的看出ラムダ这三个字。继续左行，来到上层，左走将分红石块推走卡住下方左行蓝石块，走到底左侧绿石块到下层取得自给の魔导书。返回上层，右侧绿石块下去。分岔点先下行，将黄石块推到上层，然后再左行来到上层，黄石块填补了道路的孔雀，下行利用绿



石块来到下层，继续顺着蓝石前行便是出口。前方触发BOSS战，BOSS在蓄力的时候会有石化效果，所以在战斗中要随时保持距离，而且BOSS的移动速度缓慢，一般拉开距离后可以用B技攻击术慢慢磨死。

グレルサイド街道

途中，从理查德口中得知，グレルサイド的特尔公爵拥有国内最大的民兵军队，只要获得它的帮助，必定成为剿灭叛党的重要战力。

グレルサイド

来到グレルサイド前往公爵邸与特尔公爵交谈，公爵愿意出动兵力帮助王子。虽然向王都进攻是直线的，但叛军警戒着不肯合作的グレルサイド兵力，在ウォールブリッジ布置了大量的兵力，给行军造成了很大的阻碍。阿斯贝尔提议让先遣队潜入ウォールブリッジ内将大门打开，让士兵能顺利进入占领。方法就是通过之前经过的地下遗迹。次日，特尔公爵召集了グレルサイド所有兵力，阿斯贝尔等人原定计划先一步前往地下遗迹。

ウォ-ルブリッジ地下遗迹

进入遗迹后第一个岔路左行到达上层，利用传送装置进入ウォールブリッジ内。

ウォ-ルブリッジ

从最南塔地下・左离开到南主塔・左，从房间中央的梯子爬到三层从北门出去。在北主塔・左最底层调查装置放下北桥，通过楼梯爬到最高层，到北主塔・右第三层南门出去，进入左侧的中央塔取得钥匙。

在中央塔中，理查德一时大意，遭到敌人的偷袭，受到如此重的斩击，众人都以为理查德已经危在旦夕了，没想到他竟然凶神恶煞地爬起来，将袭击他的士兵残忍斩杀。而理查德自己却什么事都没有，这让大家都感到很疑惑。

从中央塔离开，进入南主塔・右，在最下层调查装置放下南桥。回到三层，从南门出去前往最南塔・左，调查装置打开南门，军队攻入要塞。离开最南塔后，众人遭遇了阿斯贝尔在骑士团中的教官马利库，由于骑士团已经纳入新国王的管辖范围，免不了一战。马利库是属于远战型角色，他的攻击不但威力大，且干扰性很高。不过好在体力不高，推荐先解决马利库，注意他的攻击大多附加火属性。剩下的两个杂兵皮厚肉多，好在攻击力不怎么样，不过其攻击会附加麻痹效果。战胜马利库后，他束手就擒，ウォールブリッジ也被成功占领。而对于马利库的处置，理查德打算就地正法，遭到阿斯贝尔的反对，虽然最终理查德决定先关押叛军，可包括残忍杀死袭击他的士兵在内，理查德的改变让阿斯贝尔无法理解。随后理查德先去公爵那，而阿斯贝尔等人在城墙上意外看到了谢丽雅的身影。从二层出口出来见到了谢丽雅，原来她加入了ラント组织的医疗队，专门前往战地为士兵们治疗。带着他来到中央塔顶层，见到了理查德，听说谢丽雅是赴战场为伤员治疗的，他要求她先为我方士兵治疗，敌方则放任不管，阿斯贝尔上前劝说，可理查德一意孤行，甚至将利剑指向阿斯贝尔。之后，公爵通知阿斯贝尔，说王子改变了主意，决定先将俘虏关在要塞中，同时，公爵还命令阿斯贝尔今后不得靠近王子，这是他鲁莽顶撞所换来的后果。至于他今后的行动，军方将不再过问，是离开还是继续留在军中都悉听尊便。可是现在的阿斯贝尔已无处可去，最终还是决定留在军中。谢丽雅则为了照顾索菲也加入了队伍。来到北大门，军队已经做好了出击准备，一声令下，全军开始向王都行进。



バロニア城　隐し通路

到达后，理查德所带的士兵已经遭遇偷袭全灭，陪同他前往王宫与叛军首领赛尔迪克做个了断，沿途将石块推入道路缺口行进。

バロニア城

中途会碰见女教官，虽然她只是一个人，但长枪的攻击范围很广，而且威力比较大，阿斯贝尔可以多发动B技的碎冰刃来牵制女教官，不过她的秘奥义是随时都能秒人的。一路来到玉座之间，在那里见到了理查德的叔父，叛军首领赛尔迪克。BOSS仍然是一个人，不过攻击力要比女教官高很多，一开始的战斗比较简单，后期BOSS的攻击会附加麻痹效果，而且会附加火属性，战斗中一定要让阿斯贝尔牵制住BOSS，不可让他靠近专门回复的谢丽雅，可以用CC3的A技裂震虎炮来反复攻击BOSS，使其产生硬直。集合众人之力将其击败，理查德用利剑刺穿了赛尔迪克的心脏。



バロニア

叛乱势力得以剿灭，理查德也顺理成章地登上了国王的宝座，不过目前局势还不是很稳定，尤其是占领了ラント的ストラタ军。阿斯贝尔被传到玉座之间，理查德命他为攻夺ラント的先锋，可ラント作为自己的故乡，阿斯贝尔自然是不愿意看到那里发生战乱，便要求前往劝说正领导着驻ラント的ストラタ军首领，同时也是自己亲生弟弟的修拜特。回到同伴所在的客间中，将情况汇报给众人后，大家都决定一起去ラント，之前被关押的骑士学校教官马利库也出现要帮阿斯贝尔一把，算是为骑士团说情。

ラント

来到城门前，由于之前被流放的缘故，无法从正门进入，只能从河边的铁门进去。来到领主邸的职务室见到了修拜特，但还未开始讲正事，副官就慌慌张张地破门而入，通报ウインドル军攻入的消息。这与理查德给予阿斯贝尔的承诺不同，出门查看情况时，理查德出现在眼前，并与众人拔刀相向，阿斯贝尔让谢丽雅等人先去疏散镇民，自己则与修拜特共同对峙理查德。如今的理查德无论是性格还是都已经同过去判若两人，阿斯贝尔和修拜特被打得无力还手，危急时刻，索菲从天而降，与七年前在王都地下一样，身发白光。三人协力将理查德打败，特尔公爵带着负伤的理查德撤退。谢丽雅听到这边的动静也跑了过来。原来索菲已经想起了七年前的事，那时候的修拜特是一个弱气的，处处先为他人着想的孩子。谢丽雅虽然身体不好，但却时刻充满着活力。阿斯贝尔则是坚强，一心只想保护自己的人。而如今的三人，都改变了很多。听后回想起自己之前对彼此的态度，心中都有一种莫名的负罪感。

注意：BOSS 战有一个 1 分钟击破奖杯，好在理查德攻击频率不高，不过会放秘奥义，EASY 难度下要拿到奖杯应该毫无压力。





ラントの里山

索菲突然想去七年前与阿斯贝尔相遇的花圃。带着她前往ラントの里山，索菲思索着自己为何会在这里出现，在遇到阿斯贝尔之前又是什么人，在做些什么。想到这些，索菲就感到一种恐惧感，也许正是这种恐惧感才让她想不起遇见阿斯贝尔以前的事吧。

ラント

回到ラント，镇里的景象已经不堪入目，谢丽雅正忙着给伤员治疗，本想上去帮忙，却被民兵巴利说成假慈悲，关键的时候总是不在，还不如依靠修拜特。巴利说的是事实，对随时可能遭受フェンデル军和ウインドル军夹攻的ラント来说，更需要的是修拜特。不过从谢丽雅那听说，修拜特收到了ストラタ来的归还命令。主要原因就是他过于为ラント的人民着想，未能按政府的原计划在ラント展开矿石采集项目。虽说现在ラント遭遇两方夹攻难以抽出兵力，但作为有如此人口的城镇，这不足以成为借口。来到领主邸的执务事与修拜特交谈。他所收到的归还命令是由大统领之手发出的，无法违抗。不过只要有足够的时间，就可巩固防守，挑选值得信赖的接手人。阿斯贝尔提议自己作为代理人前往ストラタ，虽无法保证解除召还命令，但至少可以为修拜特争取一点时间。修拜特赞成了阿斯贝尔的计划，将信书交到他手上。

不幸的是，两人的计划被修拜特在养家的哥哥雷蒙知道，在抗议无效的情况下抓了谢丽雅做为人质要挟阿斯贝尔交出信书。刚好被路过的修拜特听到，反被威胁举报他夺取上司信书，无奈之下雷蒙自我了断。从镇上居民们那打听到谢丽雅被带去西ラント道后，迅速前往搭救。



西ラント道

谢丽雅被关在西ラント道的小屋中，众人赶到时他正面临被魔物攻击的威胁，救下她后，她与阿斯贝尔之间的心结得以解开。

ラント

到领主邸客间，见到了修拜特和自杀未遂的雷蒙，谢丽雅大方的为他治疗，雷蒙深受感动，两人的恩怨得以化解。出发前，修拜特将护身符交给阿斯贝尔，三个儿时的玩伴正慢慢找回过去的感觉。

ラント西の港

通过西ラント道来到西港，乘船前往ストラタ国的第一站オル・レイユ港。

オル・レイユ港

根据城镇中青年的情报，相当于ストラタ守护神一样存在的魔物ロックガガン最近突然暴走，导致去首都的路被封锁。不过无论如何，现在都先前往セイブル・イゾレ，那里是去首都的必经城市，同时也能得到更多关于ロックガガン的情报。

ストラタ岩石砂漠

一路朝南走就可到达セイブル・イゾレ，东面的未踏の砂漠敌人很强，暂时也不需要进入。

セイブル・イゾレ

来到城镇中的研究设施前，那里已是人满为患，一个穿着奇怪的大叔告诉大家人群中有坚持保护ロックガガン的，也有因为影响交通而要主张杀死ロックガガン的。不管怎么说，就算傻站在这里也无济于事，只能走一步算一步前往ストラタ大砂漠。

ストラタ大砂漠

来到沙漠中央遭遇了ロックガガン，其巨大程度超乎了众人想象，还未等大家转身逃跑，就被ロックガガン吞入体内。

ロックガガン体内

好在大伙都平安无事，不过再不快点找到出口出去，就要被胃酸给融掉了。大多数同伴都赞成从肛门脱出是最切实有效的方法，只有谢丽雅持反对态度，并且她还无耻地发动了少数服从多数无效之技能。途中，众人发现了ロックガガン体内竟然有一间小屋，里面虽然没人，但却有一些文件，上面记载了ロックガガン的暴走原因与体内的寄生虫有关，好心的众人决定帮ロックガガン排毒。

寄生虫的大致位置以小屋为中心分别在：1. 抵达前剧情战斗。2. 六点钟方向。3. 三点钟方向。4. 一点钟方向。5. 十一点钟方向。全部排除后去十二点钟方向与寄生虫头头战斗。

成功帮助了ロックガガン的排毒工作后，阿斯贝尔拿出了修拜特拿给他的护身符，里面装的竟然是胡椒粉，凑巧引得ロックガガン打了个喷嚏，给人以"多么的戏剧性啊"的感觉。





ストラタ大砂漠

成功脱出后，众人纠结于修拜特为什么会将胡椒粉放在护身符当中，仔细回忆后，阿斯贝尔想起这个护身符是年幼时自己送给修拜特的，当时找不到足够的辉石粉只能用胡椒粉来代替，没想到现在竟救了大家一命。之前在セイブル・イゾレ遇到的怪衣老人出现对大家表示感激，并指出了去首都的道路。

ユ・リベルテ

经历千辛万苦，总算抵达了ストラタ的首都。前往大统领府，将信书交给守卫，统领同意接见，但仅限阿斯贝尔一人。没想到，眼前的ストラタ国大统领就是之前遇到两次的怪衣大叔，他还同时召来了修拜特在ストラタ这边的养父奥兹威尔。阿斯贝尔希望大统领能撤回修拜特的召还命令，奥兹威尔则持反对态度。从修拜特的报告和统领自己私下的调查来看，奥兹威尔在ラント有关的事务处理上有很多的越权行为，所以要撤销奥兹威尔对ラント的管理权，今后ラント由总统直接管辖。至于修拜特，没有按预定采掘辉石的事也是事实，再这样下去，即使总统信任修拜特，最终也不得不将他召回。

之后，与同伴们讨论既然已经有大苍海石了，为什么还要ウィンドル国的辉石呢？是不是大苍海石出了什么问题了。先去居住区的オズウェル邸触发支线情节，再分别到居民区，商业区，政厅区听到了市民的流言蜚语，最后在西门得知大苍海石出现了故障。知道了情况后，帕斯卡尔画了一幅关于大辉石的说明图交给阿斯贝尔，让他拿给大统领看。帕斯卡尔有这方面的知识，也许可以帮助解决问题。统领看后，同意了让帕斯卡尔去看看大苍海石的情况，如果能帮助解决问题，就可以重新考虑修拜特的召还命令。而大苍海石位于ストラタ大砂漠的沙漠遗迹中。

ストラタ大砂漠

一路西行即可到达沙漠遗迹，途中调查龟人对面的沙人找到探索物砂人。

ストラタ砂漠遗迹

迷宫中有三处彩色的地面要踩下合适的颜色才可顺利通过。1. 黄→蓝、2. 黄→蓝→红、3. 红→黄→蓝、4. 蓝→红→黄的顺序来到遗迹最深处，找到了大苍海石，通过帕斯卡尔的努力，成功解决了问题。可此时理查德突然出现，利用魔物牵制住众人，趁机将大苍海石的能源吸走。BOSS 虽然只有两只鸟，但它们会强力的刚体，注意用带暴星属性的招式攻击。另外正面会放出很强大的激光，很容易直接把我方角色打晕，看见红色的蓄力攻击时就要马上退后，一旦中招后会造成巨大的伤害，而且很容易被秒。剧情过后只能回首都向大统领如实汇报。

注意：此战也有 1 分钟击破 BOSS 的奖杯。

ユ・リベルテ

来到大统领室，没想到修拜特也在那，并且他们似乎已经知道大苍海石的事了，原来在バロニア那边，理查德也吸走了大翠绿石的能量后失踪。至于理查德的具体目的，目前还是个未知数，而他的下一个目标很可能就是归フェンデル国所有的大红莲石。大统领拜托阿斯贝尔等人前往フェンデル调查此事，并让修拜特也加入调查队伍，承诺事成后让修拜特长期担任ラント的总督。

ストラタ大砂漠北

调查干井找到探索点カラ井户，同时触发 SKIT 与修拜特战斗，获胜后取得修拜特称号プライドブラザー。

ユ・リベルテ北の港

出发前修拜特街道关于此次行动的密报，说斗技岛现在正有一支部队进驻，其中有ストラタ国的间谍混杂在里面，众人要想办法与她碰头，借助她的帮助潜入フェンデル国境。

斗技岛

到斗技岛后，未能按预定见到间谍，反倒是帕斯卡尔因对士兵手上的武器产生兴趣而引起怀疑。几个士兵说部队内最近抓到间谍，认定阿斯贝尔等人就是同伙。危急时刻，修拜特出面圆场，说自己这帮人只是来这里找刺激的。士兵似乎不太相信，让众人到斗技场内解决问题，输了的话就要坦白一切。在斗技场中击败士兵后并救出间谍后，她安排大家前往フェンデル国境内。注意最后一场战斗有点难度，虽然敌人只有 3 个，但都是远程攻击的类型，而且另外两个杂兵会冰属性的魔法。



ベラニック南の港

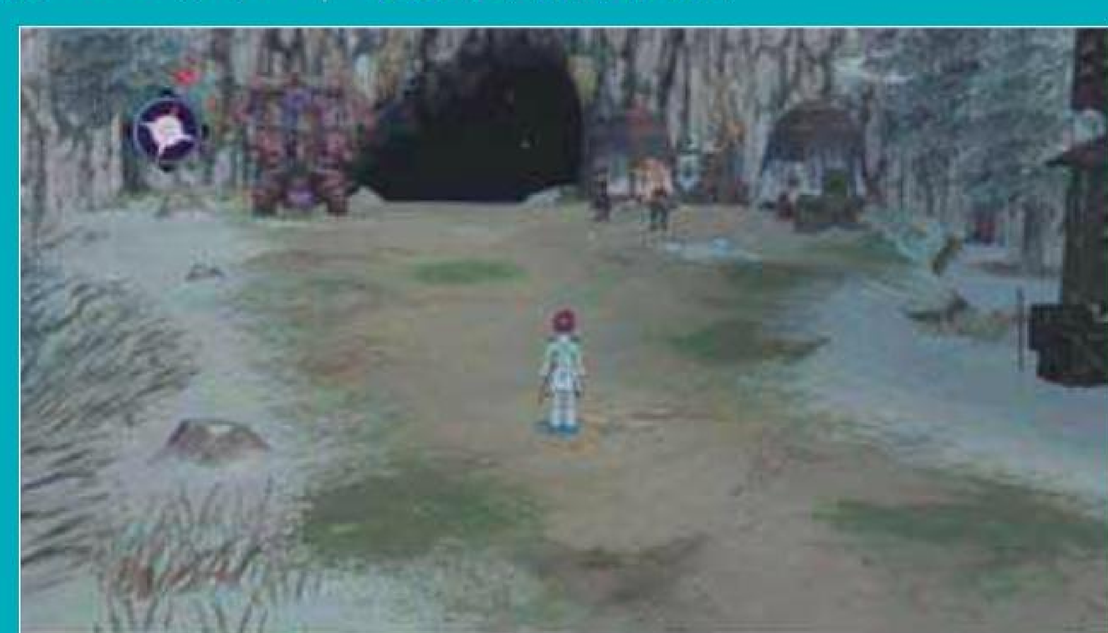
抵达フェンデル国境后，经间谍打听情报，知道大红莲石在首都ザヴェート附近。

フェンデル国境地帯

路上，众人看到地表上有一个很大的坑，博学的帕斯卡尔解释到，大红莲石与翠绿石和苍海石不同，其元素很难被采取利用，一旦在采取过程中出现闪失，哪怕仅仅是一点点的碎片，都能引发巨大的爆炸。

ベラニック

一路上马利库都在想些过去的事情，而帕斯卡尔则对フェンデル如此的了解，这引起了修拜特对他们的怀疑。在镇中，阿斯贝尔等人发现两个小孩正蹲在地上捡辉石碎片，马利库说辉石在フェンデル产量很少，大多数都被政府和贵族私吞了。帮助了两个小孩后，宿屋老板娘为表示感激邀请大家过夜。休息一晚后，接下去要前往首都ザヴェート寻找大红莲石的下落。





フェンデル山岳トンネル

调查白色的树找到探索物冰树。

フェンデル高原

调查卷心菜菜园找到探索物キャベツ。

ザヴェ-ト

到达ザヴェートへの连络港乘船前往ザヴェート。刚进城，众人就被士兵拦住，好在马利库早有准备用フェンデル的部队证才得以蒙混过关。从城中头上有郁闷标记的士兵那打听到政府正在对大红莲石做着什么实验，这让帕斯卡尔着急了，因为最早发明大红莲石元素采取方法的就是帕斯卡尔本人，但仍有很多缺陷，ベラニック附近地表上的那个大洞就是手指甲那么大小的碎片引发的，如果拿大红莲石整个来做实验，万一出了什么闪失，后果不堪设想。因此当初她才放弃大红莲石的元素采取研究的。同时她还告诉大家自己是アンマルチア族的族人。修拜特对他隐瞒真实身分感到很愤怒，同时也揭穿了马利库也是フェンデル出身的真相。就在同伴纠纷越演越烈之时，政府发现了马利库的部队证有问题，所以众人暂时先放下争执，逃出城镇。



ザヴェ-ト山

帕斯卡尔建议大家前往山顶的アンマルチアの里，在那里可以得到有用的情报。

アンマルチアの里

到位于村子右下方的帕斯卡尔房间，那里已经被弄的一团糟，关于大红莲石的资料也不见了。为了查明是谁拿走的资料，前往村子中央的长老家问个究竟。从长老和长老代理珀尔索那得知，拿走帕斯卡尔资料的是她的姐姐弗莉耶，她现在正位于ザヴェート山西面的研究所中。

スニ-ク研究所

经过ザヴェート山来到研究所，这里的谜题构造是推箱子，让箱子排列成与地面上相同的图形，完成后再去调查机关开门。来到B5F，找到了弗莉耶，帕斯卡尔想要阻止弗莉耶继续拿大红莲石做实验，并且还用实际例子演示了其危险性，但弗莉耶依旧不听劝告。待众人把大翠绿石和大苍海石的情况告诉她后她才肯透露情报。大红莲石的工程归军中一位叫卡茨的技术将校管理，此人现在很可能在帝都ザヴェート的政府塔中。此处的BOSS非常强力，各种招式对我方的伤害都非常大，要注意多防御和回避，另外它会召唤杂兵帮忙，用大范围的攻击优先击破杂兵。



ザヴェ-ト

通过ザヴェート山返回帝都ザヴェート，卡茨现在应该在政府塔中，但那里一般人是无法进入的，在城里探听情报得知有人看到一个アンマルチア族女性进出政府塔，进入政府塔必须要有入馆证。与三处头上有标记的NPC对话后去城市左下方民房找到这个叫菲尔玛的アンマルチア族女性，帕斯卡尔为他借了入馆证后，众人进入政府塔中。

フェンデル政府塔

修拜特从马利库听到卡茨名字时的举动看出他与卡茨有着什么关系，马利库与卡茨其实是在フェンデル军队中的同期，两人曾参与过一场革命运动，但最终未能取得成功。马利库就是在当时舍弃了祖国投奔ウインドル的，卡茨则留了下来。他形容卡茨是一个为了理想能舍弃生命的男人，这让大家都做好了充足的心理准备。

政府塔内，从右下方的电梯前往39F，走左侧楼梯到40F，这里注意有些移动平台旁是有管子可以通行的。40F调查管子上的机关关闭蒸汽前进。41F三层只关闭左右两个机关即可通行。41F塔内，要分别给兵士アップルグミ、女性兵士グレープグミ、女性上级兵士アップルグミ、上级兵士ピーチグミ才可继续前进。

到42F的卡茨房间中，卡茨不在里面，但众人也在资料中找到了大红莲石的所在位置。此时卡茨也出现了，众人告诉他大红莲石实验的危险性，但卡茨一意孤行，执着于要将实验进行到底，并将众人驱出政府塔，无奈众人只能靠自己的手去阻止实验了。从卡茨房间的资料上得知大红莲石在位于ザヴェート北面的フェンデル冰山遗迹中。

フェンデル冰山遗迹

从ザヴェート背面出去，通过冰海への道来到冰山遗迹。遗迹中，推到冰块到下坡道上松开即可利用冲击力撞破冰柱来制造前进的道路。此外，冰块的冲刺距离越长，破坏力也就越大。

来到遗迹深处，在那里看到了大红莲石，可フェンデル军的研究员在大总统和卡茨的命令下已经启动了实验的机关，众人想上去阻止被卡茨拦住，交战无法避免。卡茨的实力不凡，攻击范围十分广，而且最可怕的是招招秒人，并且多数攻击的攻击状态下都附有刚体，无法给予较大的硬直，作战因以防守反击为主，阿斯贝尔防御后主要用CC3的裂震虎炮将BOSS打成硬直，之后不要贸然进攻，依然采取防守态势，如果CC够的话可以跟一下葬刃。不过BOSS有一招双枪攻击可以直接秒杀玩家，好在出招慢容易回避，此战最好派出两个会回复的队友。周围的杂兵交给队友，自己控制阿斯贝尔牵制BOSS。（此战派马利库上场可触发特殊对话。）

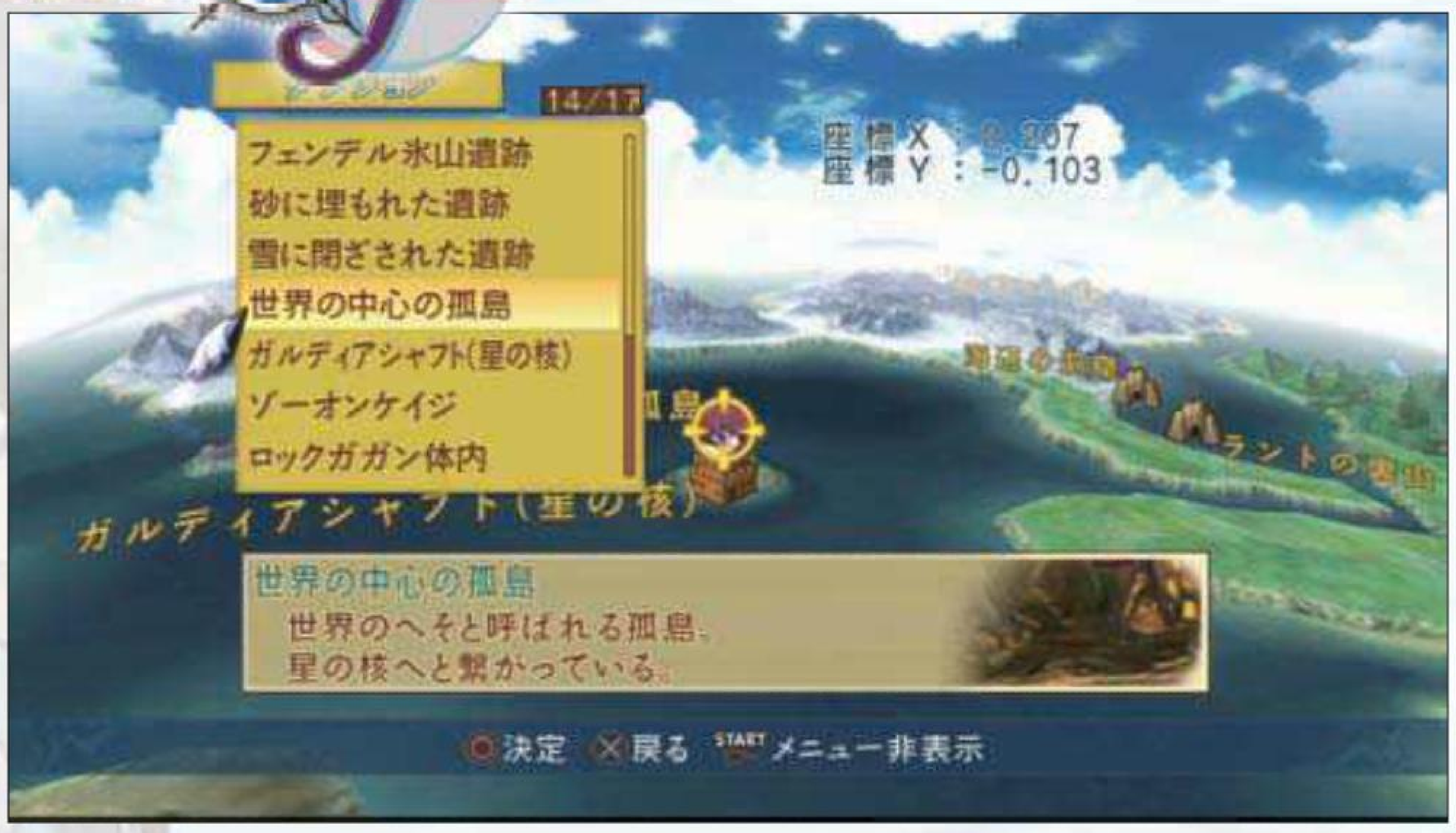
注意：此战也有一分钟击破的奖杯，不过难度较大，一周目就算开了EASY难度也比较麻烦，最好战前多练级，开战后先用时间停止的道具，之后猛揍BOSS加秘奥义。

大红莲石不出所料地开始暴走，紧急停止装置也无效，卡茨见状，意识到自己的错误，为弥补而奋不顾身地冲向能量供给管道，强行切断了电源。大量的能源流出液让卡茨承受不住而负伤倒地。谢丽雅虽第一时间上去给予治疗，但已回天乏术。卡茨临终前将フェンデル的未来托付给马利库，并希望帕斯卡尔能将提取大红莲石原素的研究完成。虽然卡茨有些急功近利，但开发大红莲石的项目却是值得肯定的，フェンデル的人民因为没有足够的辉石能源而饱受了饥寒的煎熬，一旦大红莲石得以开发使用，一定能彻底改变フェンデル的现状。与同伴依次对话后，理查德出现了，他的目的自然是吸走大红莲石的潜在能量。阿斯贝尔和索菲虽全力阻止，但如今已根本不是理查德的对手。好不容易阻止了实验，最终却还是以悲剧收场。得知偷走红莲石能源的是ウインドル国国王时，愤怒的总统自然就不会善罢甘休了，正当他准备抓捕众人时，珀尔索作为アンマルチア族长老的代理出现为大家解围。同时他还告诉众人，理查德的下一个目标是星の核，是三大辉石的根源。但长老对星の核的事了解也不深，只有将原本只允许长老才能进入的英知の藏的钥匙交给帕斯卡尔，那里应该有记载星の核的资料。



アンマルチアの里

前往长老之间进入英知の藏，根据那里的记录表明，曾经也有一人试图对星の核下手，其名就是在ウォールブリッジ地下遗迹，出现索菲幻象的装置上看到的拉姆达，但最终被名为プロトス1的生物阻止。索菲听到在资料中出现的一些词后感到要回忆起什么，但头很痛最终还是没有结果。根据记录表明，星の核在斗技场附近的孤岛上，现在的目的就是到ザヴェート港，乘船前往世界の中心の孤岛。



世界の中心の孤岛

到达孤岛后，理查德也随后出现了，他全身散发着黑色的能量向阿斯贝尔等人袭来。吸收了三大辉石能量的理查德实力非常强劲，还附带暴星属性，一旦力场打开(类似暴气，有很明显的音效)，除了暴星属性的武器和招式外一律对他无效，所以推荐连招以具备暴星效果的招式起头。可以用阿斯贝尔的邪灵一闪给予BOSS很大的伤害，另外当BOSS举起刀的时候注意回避，直线攻击被打到的话是直接被秒的份。结合众人之力，终于将理查德的威势破灭，马利库建议给他最后一击，可阿斯贝尔却隐约听到其求饶声。索菲也因受到阿斯贝尔的感染，想要靠近理查德为他做点什么，可此时，却从理查德口中说出プロトス1这个词，索菲抵抗着过去的记忆涌入脑海中，一时大意让完全黑化的理查德有机可乘，将索菲打成重伤。随后，从理查德身体周围散发出的黑色能量形成类似蚕丝一般的物体，将整个孤岛包围成一个球星的茧。阿斯贝尔等人虽成功逃出了孤岛，但索菲经过无数次治疗仍不省人事，好不容易醒来说了几句话，却身体发光，眼前一片黑暗，再也无法看清同伴们的脸。帕斯卡尔提议先去宿屋从长计议。

ザヴェ・ト

到宿屋选择睡觉，帕斯卡尔怀疑索菲不是普通的人类，理查德在孤岛叫索菲为プロトス1，如果真如他所说的那样的话，根据英知の藏力的资料记载，プロトス1是来自一个叫フオドラ的地方，也许在那能找到方法救治索菲。刚打算前往英知の藏查找更多内容时，珀尔索和长老出现，告知帕斯卡尔英知の藏已经没有她想要的更多的资料了，但世界上还存在着另一个藏，那里有着更多关于古代的资料。通过理查德一事，大总统决定全力帮助阿斯贝尔一行人，并托修拜特带信给ストラタ统领，暂时休战，加强合作对付共同的敌人，也许这场灾难将给世界带来一个新的局势。

セイブル・イゾレ

来到研究施设地下后，在那里看到了类似ウォールブリッジ地下遗迹中的装置，启动后里面记载了フオドラ的资料。フオドラ的位置在星の海外面，要到达那里必须要有能穿过星の海的工具，古代的アンマルチア族人曾利用一个叫シャトル的工具穿越星の海。シャトル就藏在阿斯贝尔的故乡，ラント附近的海边の洞窟内。

海边の洞窟

在记录点调查右侧有缝隙的墙壁发现隐藏通道，在里面找到了可以前往フオドラ的飞空艇，在出发前需经历ラント救援和发射角度调整的过程。

ラント

剧情后分别前往领主邸门前、二楼阿斯贝尔的房间、一楼执务室、二楼阿斯贝尔房间。全部剧情完成后便可与领主邸外的龟人交谈直接前往ベラニック。

未开の雪道

经过フェンデル山岳トンネル从右侧出口出去来到未开の雪道，进入遗迹之前右走可找到探索物冰沈花。

雪に闭ざされた遗迹

进入中央房间启动电力，这里的小门只要将箭头装置指向门就可让电流从地面上通过与门接通，从而解锁。一处有两扇门平行的走廊，调查中央装置降下机关让电流通过并分散为两条。将两条电流都引向最深处的大门前同时接通就可解锁。记录点房间箭头虽多，但理论还是相同的。BOSS机器人的攻击非常强力，虽然平时的移动速度不快，但暴走起来会追着玩家不放，主要还是以防守反击为主，一人专心回复，另一人放攻击术牵制BOSS。完成这里的剧情后乘坐遗迹入口处的龟车直接返回北ラント道的海边の洞窟向フオドラ出发。

注意：有个奖杯是要1分钟内击破BOSS。

海边の洞窟

虽然中途经历了一些琐事，几场杂兵战还是挺简单的。但最终在珀尔索的帮助下，飞船成功起飞，穿过空の海来到异世界。

13号地区

走出飞船后，众人对眼前的荒凉景象而感到心寒，似乎经历过一场毁天灭地的战争般四周渺无人烟。而众人所乘飞船由于受到剧烈冲击的缘故，损坏严重无法使用，惟有边寻找索菲的治疗方法，边寻找飞船修复的可能性。

テロスアステュ

在13号地区左侧通过传送装置到达异世界的城镇テロスアステュ，里面的构造确实象是给人居住的，不过设施损坏都很严重。通过左右下角的电梯到B1F，在左侧居住区发现人影，跟着进入后在里面遇到了一个叫艾美洛特的女性，从她口中得知了不少有用的情报。原来索菲就是英知の藏里记载的プロトス1，是フオドラ所制造的战斗型人造人，能够修复她的设备只有コーネル研究施设才有。虽然被警告很危险，成功几率也很低，但众人都义无反顾的要前往那里。由于修理设备只有艾美洛特懂得操作，所以她与众人一起前往コーネル研究施设。



コ・ネル研究施设

13号地区北面通过传送装置到达研究施设内，这里的电梯要用在1F找到的电池将废电池换下才可启动电梯电源。来到研究室，从艾美洛特口中得知，科内尔博士曾在星の核中找到了拉姆达，并抚养他长大。不过拉姆达天生具备特殊的体质，能从体内分泌出魔物，最终将フオドラ破坏成现在这样，索菲就是制造出来专门对付拉姆达的兵器。

来到研究设施的B4F，找到了修理索菲的装置。医疗过程中众人看到了由索菲的精神所组成的幻象，其中就包括拉姆达的真正形态，它就是七年前在王都地下袭击阿斯贝尔等人的魔物。BOSS的招式很简单，而且完全没有什么威胁，我方只要一直用暴星的招式即可安全通过。

注意：这里的BOSS有1分钟击破奖杯。



66号地区

为了能顺利攻破拉姆达所制造的茧状物体，众人还要前往パシス军事基地寻找飞空艇的改造部件。13号地区右行到达66号地区，途中调查四叶草找到探索点叶わぬ愿い，军事基地前触发支线取得依赖品坏れたブローチ以及索菲称号目觉めの始まり。

バシス军事基地

基地内有四种石块，红色影响该层平台的台阶；蓝色影响上层平台的台阶，移动到正确位置后有很明显的提示；黄色是纯挡路用的；黑色则是无法移动的。前行途中只要保证蓝色石块能移动到正确的位置就能可前行的很顺利。BOSS 机器兵的移动速度较快，而且很难将其打成硬直状态，好在他的攻击力不高，而且破绽较大，优先干掉杂兵后可以说毫无难度。在基地深处取得改造道具后，返回テロスアステュ。

テロスアステュ

来到 B1F 的正前方房间内，整备好飞船后带着艾美洛特出发返回自己的世界。

ラムダ茧

迷宫前期没什么谜题，一路前行到达记录点后，有几个花苞的场景中，调查不同颜色的花苞可控制植物的成长和萎缩。利用这点将一些平台推到前进道路的缺口当中。第一处直接调查左上方的红色花苞。第二处先调查 4 点钟方向蓝花苞→ 6 点钟方向红色花苞→ 12 点钟方向红色花苞→ 1 点钟方向红色花苞→ 1 点钟方向蓝色花苞→ 6 点钟方向红色花苞→ 6 点钟方向蓝色花苞→ 9 点钟方向红色花苞→ 9 点钟方向蓝色花苞。返回上层，回到有记录点而不能前进的房间。

来到地底深处，在那里见到了已经完全进化的理查德，其实力也得到了飞越，并且身体附带暴星力场，推荐全员装备在バッス军事基地剧情取得的具有暴星击破效果的称号。好在 BOSS 的攻击力不怎么样，一旦暴星后就会非常强力，这时要注意多用暴星的招式攻击BOSS，看见双手抬高时要赶紧回避，不然就是被秒杀的份。

战胜理查德后，寄生在其体内的拉姆达被强制推了出来，正当索菲想上去终结拉姆达时，被艾美洛特出手阻止。因为索菲在生产时就输入了与拉姆达共存亡的程序，所以只要拉姆达被消灭，索菲也会死亡。但艾美洛特最主要的目的可不是保护索菲，在沿途看到拉姆达所制造的生命体后，艾美洛特对得到全面进化的拉姆达的力量产生了邪心，希望借助这股力量来复苏フォドラ的生机，并主动让拉姆达寄生到自己体内。二连战 BOSS 异常强大，几乎什么招式都是秒人的，高难度下很容易就会被全屏的大魔法秒杀。而且它还会瞬移，附加刚体效果，非常讨厌，在暴星的时候还能瞬间秒人……最有效的方法莫过于使用邪灵一闪＋魔王炎击波等招式，按住 X 后还可以发动衍生技。另外 2 连战时强烈建议扔一个伤害减半道具。

战胜她后，由于拉姆达力量的缘故，艾美洛特竟然毫发无伤。可是出乎她意料的是拉姆达竟然与她出现了拒绝反应，随着一场爆炸，艾美洛特化为了灰烬，而拉姆达则再度选择了理查德作为肉体，理查德也自愿接受了拉姆达



的力量，并打碎地面，前往地底寻求星の核。受到冲击的大茧开始崩溃，众人只能一时脱出。在飞船上，阿斯贝尔等人都因为听到索菲与拉姆达共存亡的消息后而苦恼不已，但索菲现在却一心想要牺牲自己来消灭拉姆达，同伴们当然是持反对态度。

ラント

通过飞空艇来到ラント的领主邸，谢丽雅和阿斯贝尔为索菲做足了心理工作后，索菲也有了生存下去的决心。而众人接下去的目的就是去星の核做最终决战，为了不让索菲牺牲，必须靠自己的双手打倒拉姆达，同时，参考了之前在ラムダ茧与理查德一战，在消灭拉姆达之前把它从理查德体内拽出来是最好的方法。索菲要求大伙在出发前一起去一次ラントの里山的花圃，因为星の核下，普通人很可能受到ラダム的精神影响而崩溃，将花坛中的元素分享给众人后就可避免。回到ラント后与同伴依次对话后回阿斯贝尔房间睡觉，明日就是最终的决战。





ガルティアシャフト（星の核）

一路来到记录点区域，按照红黄蓝或蓝黄红的顺序点亮平台才能前进，否则遇敌强制返回该场景起点。两个机器人强制战比较简单，还是采用防守反击的战术，阿斯贝尔可以用魔王炎击波＋衍生技裂空刃对其造成有效伤害，当看见机器人头上有感叹号时就要瞬步移动，不然会直接破防，当他们暴星的时候只要用邪灵一闪蹭几下就好。下层还有一个小 BOSS，需要开启机关后才会触发战斗。虽然攻击力高，但移动速度非常缓慢，玩家只要等待后方的攻击术支援，然后用 A 技牵制 BOSS，平时瞬步＋防御即可。

下一个记录点楼下，以红色为起点，按左上上、左上上、左下下、下下左、上上左上的顺序走到底就可来到中层。中层的构造是球形装置移动挡路的球体，结晶台座要放上对应颜色的结晶才可开启机关。左侧将绿色球体移动到 2 点钟方向，去左侧传送点，台座上取得绿结晶，回到上层将绿球体移动回 10 点钟方向，右侧传送点下去将绿结晶放上台座，换下橙结晶开通绿色通道。顺着道路一路向上传送找到橙台座，换上橙结晶取下粉结晶。中层初始场景移开绿球，左侧传送点下去找到粉台座，装上粉结晶。一旁传送点上去可用路上拿到的アリトモス・コア与小 BOSS 战斗。返回中层初始场景将绿球移回 10 点钟方向，去之前找到橙台座的地方将橙球移开，下楼右行可用アリトモス・コア打小 BOSS。橙台座所在的楼上左行传送至下一阶段。

中层第二阶段，1 点钟方向取下紫结晶；4 点钟方向取得アリトモス・コア；7 点钟方向换上红换蓝；8 点钟方向移动黄球；10 点钟方向找到探索物忘れられた存在；11 点钟方向白换红；6 点钟方向黑换白；8 点钟方向移开黄球；1 点钟方向换上黑；9 点钟方向 BOSS 战；12 点钟方向通往下层。下层一路前进到核心部分。由于整个设施受到了拉姆达的精神影响，所以一路下来众人看到了不少关于拉姆达过去的片段。其中包括他被科内尔博士找到，并像自己亲身儿子一样细心教育。但由于身体机构特殊的缘故，使得政府屡次将它带去做研究，一怒之下便投放了魔物，但对当时仍是小孩的拉姆达来说也是情有可原的，但政府却因此而视他为危险份子，而从博士那抢走他做丢弃处理。好不容易逃过一劫，但政府却死盯着他不放，博士为了保护他死在乱枪之下。临死前使出最后一口气也要让他离开フォドラ前往エフィネア，并告诉他要活下去。可是在エフィネア，他同样被视为魔物，被群众所唾弃，而フォドラ也派出了名为プロトス 1 的人造战斗型生物追杀他，要将他赶尽杀绝。穷途末路的拉姆达渐渐开始走向歧路。

来到下层最底部，在那里找到了理查德，一番口舌之后与其交战。

胜利后，阿斯贝尔使出浑身解数将理查德从拉姆达的控制下拽出，随后与已经吸收了巨大能量的拉姆达实体战斗。其实作为最终 BOSS，就算是 HARD 难度，本战也非常简单，BOSS 只有秘奥义能对我方造成威胁，虽然范围很大，很容易就能把我方全灭，但只要把它逼进角落即可。另外 BOSS 会放非常强力的攻击术，有陨石和风刃两种，前者需要瞬步向两侧回避，后者需要直接后退，全中的话 HP 几乎会见底。BOSS 其他的攻击几乎没有任何威胁，65 级左右即可轻松战胜。

注意： BOSS 战有一分钟击破的奖杯。

众人以为一切都已经结束了。但拉姆达并不会消失，即使现在无法再对世界造成威胁，但经过一番修养后他又会复活扰乱世界。索菲想上去完成自己的使命，让自己与拉姆达一起永远地消失，被阿斯贝尔拦住。既然无法彻底消灭拉姆达，又不能眼睁睁看着索菲做出牺牲。阿斯贝尔决定让自己作为拉姆达的肉体，他觉得自己有能力改变拉姆达对人类的看法，只要能给予他时间，毕竟拉姆达在这个世界最初同时也是最终的目的仅仅是为了活下去而已。在最后的结局中，女子带着一个与阿斯贝尔神似的小孩在那片充满着回忆的七色花田中嬉戏，曾经的友情之树上刻下了一个新的名字……拉姆达……

未来への系谱篇

注：先要把正篇的最终BOSS打过，之后读取通关记录就能进入未来系谱篇。

ラント

剧情过后即可返回自家，在花园里会触发新剧情，听说ラント东街道又出现了大批魔物，身为领主的阿斯贝尔自然不能放着不管。

东ラント街道

来到小屋前触发强制战，以目前的等级和装备来说，要对付这两只魔物还是非常容易的。

ラント

回到家后，阿斯贝尔收到了理查德的来信，目前由于魔物出没非常频繁，三大国决定联合清剿魔物的巢穴，而阿斯贝尔却很担心索菲的现状。来到索菲的房间，却不见人影，着急的阿斯贝尔自然无法安心下来，但目前的当务之急是要协助理查德清剿魔物，所以必须以大事优先，随后直接坐飞空艇来到バロニア。

バロニア

王城里碰巧遇见了谢丽雅，原来她也因为魔物的关系到处奔走，这么看来魔物大面积出现必定存有原因。总之先去和理查德谈谈，目前的理查德当然已经脱离拉姆达的控制，说话的方式有点令人肉麻……不过只限于阿斯贝尔面前。此时修拜特与马利库也赶到，大伙为了查明魔物的老巢，决定前往拜托帕斯卡尔，大家都担心索菲的状况，但目前要务在身，只得暂时搁下。



王都地下

来到王都地下后寻找迷之遗迹，随后来到新的迷宫风机遗迹。前进不久后突然发生崩塌，理查德和阿斯贝尔掉到了下方。剩下的3人要对付一个小BOSS，现在等级来说还是非常简单的，注意BOSS的HP不多时会分身成为许多杂兵，之后队伍会分成两部分。

风机遗迹

首先和理查德两人行动，现在没有回复系的角色，所以只能靠嗑药为生，不过好在敌人数量也少，比较好对付。两人在遗迹中畅谈人生，加深了解后继续前进……开启前方的机关后切换队伍，教官这边也没闲着，当修拜特与马利库讨论结婚的好坏之时，一旁的谢丽雅已经怒入非非，顶掉石头后再次开启机关切换队伍。

阿斯贝尔可以踩过黄色的石头继续前进，先去上方顶掉黄色石头，然后往右走切换队伍。教官这边通过黄红的石头后继续右行，先往下走顶掉黄色的石头，宝箱里是魔法卡片，之后切换队伍。阿斯贝尔通过两块黄色的石头，之后继续前进，左侧的一个探索点。之后顶掉上方的黄色石头后返回切换队伍。教官这边继续通过黄红色的石头，之后先去下方顶掉黄色石头，之后右侧继续前进，切换队伍。阿斯贝尔依然通过黄红的石头，之后一路往上走，有机关的地方先不要开启，去右侧上方拿到宝箱后返回切换队伍。教官这边继续前进，然后会看见一个绿色的传送石，来到下方后切换队伍。阿斯贝尔右行，之后即可和队伍汇合。之后的通路虽然多，但多数是回到老地方，这里只要不断向上到底，然后往右走就是记录点。之前有块绿色的传送石，下去左行到达搜索点。记录点旁边的绿色传送石下去后就是BOSS战。



BOSS的攻击力超强，被拍两下必死，而且本战有3个BOSS，先坚持一会触发剧情，之后就可以借用拉姆达的力量发动アクセルモード了。在蓄力槽50%以上按住R2即可发动，BOSS虽然厉害，但不会刚体。我方只要用大面积的杀伤性招式即可有效地牵制住BOSS，把3个BOSS引进角落一顿猛揍它们是毫无还手之力的，还是推荐魔王炎击波+裂空刃的组合。干掉BOSS出来后会接到帕斯卡尔的联络，听说索菲在アンマルチアの里，而且有关魔物的调查也进行的比较顺利。

アンマルチアの里

来到アンマルチアの里后却找不见帕斯卡尔，原来因为魔物大面积侵袭的关系，与フェンデル冰山遗迹的守卫突然失去联络，众人自然也不由分说地赶往遗迹一探究竟。

フェンデル冰山遗迹

冰山遗迹里的敌人已经经过强化，经验值也比较高，而且宝箱里都是比较重要的武器，记得回收。来到最深处后依然要面对和风机遗迹里一样的魔物，不过这次有4只，好在攻击力不怎么样，当一场杂兵战应付即可。干掉后回到アンマルチアの里，索菲比较担心阿斯贝尔体内的拉姆达，但理查德的一番话语让她欣慰了许多。另外干掉BOSS后别急着出去，旁边小门里的宝箱可以回收。

アンマルチアの里

来到アンマルチアの里长老的房间找到帕斯卡尔的姐姐，魔物暴走的原因很有可能和环境有关，如果环境恶劣的话魔物会产生不可思议的进化。或许这个世界上也有与拉姆达或者大辉石一样能够影响世界的存在，而索菲的希望却是成为人，能够和人有一样的感情、一样的寿命、一样的眼泪。为了照顾情况不稳定的索菲，谢丽雅和帕斯卡尔主动留下，而剩下的四人前往ユ・リベルテ。

ユ・リベルテ

来到大统领府，但情况依然不妙，魔物对ストラタ大砂漠里的大辉石发动袭击，首先前往那里救援，强制战斗没什么好说的，杂兵战而已，经验值也没有多少。来到遗迹的最深处发生BOSS战，其实也是杂兵战，毫无难度……胜利后返回アンマルチアの里与其他人汇合。

アンマルチアの里

返回后去帕斯卡尔的房间前，阿斯贝尔为了安慰索菲，让她成为家族的一员，但突然出现的神秘女性却告诫索菲人类的誓言不要相信，而且这一切好像发生在索菲的潜意识里，其他人并没有注意到。前往フォドラ之前就可以触发大部分角色的第4秘奥义了，建议先去完成，具体请看分支任务。



フォドラ

乘坐飞空艇来到异世界，众人却看见了一个神秘女子站在花丛中，而她的模样正是索菲潜意识里的那个人。正当众人面面相觑时，女子却放出了强力的光束，飞空艇被迫降落在テロスアステュ里，接下来就是一场强制战，注意鸟人会放强力的风属性攻击术，而且正面的"飞燕连脚"攻击力很高。全部清理干净后来到地下1层，进入左侧的房间触发剧情。通过回放录像可以看见魔物吸收了フォドラ元素，这很有可能直接导致魔物突然变异，众人为了确定此事决定前往原素研究所。

原素研究所

先去右侧的传送门，调整平台的高度，黄色下1、蓝色下1、红色上1先拿宝箱，之后重制一下蓝色下1、红色上2、黄色上1即可通过，来到制御室后继续向左前进。第二个机关先蓝色上1、红色上1、黄色下2通过，之后重制再按照蓝色上2、红色下1、黄色上1即可回收宝箱里的重要道具。往上继续前进后来到控制室，看完回放录像后众人一头雾水，而此时拉姆达却给了阿斯贝尔提示。记录点继续前进就是一条直路，来到中央控制室后触发BOSS战。这个BOSS看似难缠，其实比较容易对付。BOSS有很强的刚体效果，很难打成硬直，有威胁的招式只有近身攻击和冰属性的魔法，前者很容易被打成眩晕状态，而后者中招就直接秒杀，好在回避比较容易。通过回放录像，这个叫“小小女皇”的神秘女子是在索菲诞生前就已经存在的，而且她似乎是很重要的实验体。在脱出的最后阶段，火柱非常多，一般情况下很容易让HP见底，此刻当心背后有敌人偷袭，设一个料理即可保持安全警戒线，之后快速回复。由于爆炸的缘故，众人被迫降落。

异界の乐园

一个未知的世界，来到中央的花丛中触发事件，这和星球表面的环境差别极大，魔物居然会和动物共存，而且这里的魔物看崎来也比较温顺。而突然出现的小小女皇让大家极为惊讶，而至于她所说的话，让索菲极为在意。迷宫里只要记住一句话，听见有明显的声音提示时不要回头，来到6区后会有一个明显的感叹号提示，进去后就是记录点，下方直走BOSS战。此战比较变态，BOSS会不停出现，最多4个，而且一上来就会秘奥义连发，虽然不致命但会将我方的HP强制抽到1，注意及时回复。建议先把BOSS引到一块，然后用大范围攻击的招式给予硬直，当然我方也是可以用连环秘奥义还击的。4级秘奥义+3级秘奥义可以给予BOSS加大的伤害，注意BOSS的风属性攻击术是直接秒杀我们的，近距离的格斗攻击也很强，不过可以用阿斯贝尔的拔刀技硬磕，胜利后返回テロスアステュ。



テロスアステュ

先去地下1F的解析数据，原来小小女皇存在的目的就是为了毁灭人类（差不多最终BOSS都有这个癖好……），但接下来才是问题所在，如何阻止她是当务之急。卡斯帕尔提议让拉姆达帮忙，但拉姆达告诫阿斯贝尔，当元素通过体内时，肉体和精神会受到极大的冲击，而且阿斯贝尔目前没有被拉姆达控制，所以必须靠自己的意志。但众人却非常担心阿斯贝尔，因为不确定的因素太多，不过现在这可能是惟一阻止她的办法。剧情后选择睡觉，之后与同伴分别对话，全部剧情结束后去休息室睡觉。

ラスタ・カナン

迷宫非常大，而且传送电梯是单行的，首先从起始点按照上下下的方向得到宝箱，随后回到起始点按照下右右下，中途会得到索菲的武器，之后从下方的传送电梯一直下来到4层。来到4层后先去左侧拿到宝箱，之后从上方传送回1层，走回起始点，从右侧的传送电梯下去，上方得到宝箱，然后继续左走传送回去。再次返回起始点，按照上上下的顺序乘坐电梯来到2层，往右下走得到修拜特的武器，之后从前方的传送电梯下去来到5层，往下走拿到里德的魔法卡片，之后右行传送回去。起始点上上左走到尽头，传送到3F，岔路往上传送电梯下去操作机关，左侧的楼梯下去，拐角有个宝箱比较隐蔽，之后上走传送回1层。还是重复刚才的步骤来到3层，之后从下方传送到4层，之后直走再次传送回1层，岔路往上是马利库的武器，之后往右走传送到2层。先左侧走到底，之后往上走到底得到谢丽雅的武器，拿到武器后往下走到底，从旁边的传送电梯来到6层，直走拿到8万块钱，之后左侧就是记录点，记录点下方的传送电梯是回到飞空艇的，左侧是回到入口处，建议先回去补给一下再去挑战BOSS。

这次小小女皇带来了3分杂兵，比起上一次的战斗要简单很多。首先用4级秘奥义干掉杂鱼，之后对付BOSS一人就非常简单了，她主要会放攻击术，可以用阿斯贝尔的拔刀技直接断掉，有威胁的攻击是雷暴，很容易被打成眩晕然后直接秒杀，总体来说比较简单。



下楼后的场景比较复杂，首先会有火伤影响，不过可以放料理抵消。先从火水晶的左侧下去，左走干掉石头人得到元素中和剂，之后再去右下方调查石柱开启新的通路。之后往右走从传送石下去，来到钝足影响的地方，左侧朝着钝足水晶走过去，通过中间的平台后打到石头人获得中和剂。返回抵消钝足效果后从前方的传送石下去，下方有个宝箱可以回收。猛毒区域从左侧一直走打倒石头人，然后往右下方走调查石柱打开通路，左侧中和后下方有个宝箱，然后从上方的传送石下去来到6层弱体区。右侧的宝箱是魔法卡片，往下走到岔路往左走打石头人，下方的传送石对面有个宝箱，之后上去到5层麻痹区，由于麻痹比较特殊，战斗中一定要装备对应的魔法书抵消麻痹效果。大树前方是宝箱，后面则是一个调查点，完成后原路返回6层，往右下走调查圆盘，之后传送回5层。往上走在大树下打倒石头人获得中和剂，往下返回然后左走中和麻痹水晶，之后就可以返回6层了。然后从弱体水晶下方的传送石来到7层，前方记录点，左侧是死路，右侧是返回飞空艇的传送点，上方有阿斯贝尔的武器，下方BOSS战，建议回去补充一下。

BOSS依然是3个一起出现，而且各种攻击手段都有，干掉一个另一个就会乱入。强烈建议先丢伤害减半的道具，不然就是被BOSS各种秒杀……而且BOSS会秘奥义连发，非常强力。战斗中主要牵制会放攻击术的BOSS，由于是乱战，所以招式尽量选择有刚体效果的，例如魔王炎击波或者邪灵一闪。由于小小女皇对千年前的事耿耿于怀，众人打算告诉她人类会慢慢改变，虽然是一场恶战，胜利后反而没有一丝喜悦感，一直往下走来到最终迷宫。

フォドラの核

传送点左右两侧的深处都有宝箱，前方一个路口的左右两侧也有宝箱，看见路口按照右、左、右、左即可到达记录点，最前方就是BOSS战。BOSS将近40万的HP，比较棘手，推荐装备防止火伤的首饰，另外如果没有100级左右的话是会被各种秒杀的。BOSS第一形态比较好对付，不要接近用远程攻击术慢慢耗，当她变化形态后就要注意了。落雷和近身攻击都会附加异常状态，而且攻击力极强，中几个连招立刻扑街……BOSS的HP降低到一定程度后还会使用秘奥义，强制把HP抽成1，此刻极有可能会全灭。当然就算熬过去了也不能保持松懈，战斗中她起码会放4次秘奥义，战术设置上尽量让队友放B技的攻击术，自己操作阿斯贝尔在BOSS面前晃悠，只等出硬直后才能放手攻击。撑过两个形态后还是建议放伤害减半的道具，不然根本没法打，最后一个阶段BOSS的秘奥义会变化，之后出现两个杂兵……迅速扔时间停止，然后用4级秘奥义一并干掉。如果撑过这里，那么胜利就在眼前了，要是不幸全灭……不如调到最低难度。打过未来篇有会提示记录，读取后会直接来到本篇的最终迷宫，所有物品都会继承，除了某王子，不过可以用黄金雕像来练。

注意：最终BOSS战也有一个1分钟击破奖杯。就算EASY难度下，要1分钟击破还是有点难度的，推荐先让部分角色积攒100%的气槽，开战后先打到她切换形态，随后扔时间停止，然后秘奥义连发。



部分分支任务一览

注：这次只列出和称号有关的分支任务。

名无しの手纸

谢丽雅救出后去ラント里山，在树下调查星星后会获得“名无しの手纸”，并且谢丽雅获得称号“敏感女性”，之后记得把东西还回ラント依赖。

夫の遺品

飞空艇获得后去王都地下，在幼年期索菲被袭击的地方调查获得“船の模型”，之后给ラント依赖，阿斯贝尔获得称号“准骑士侯”。

ヴィクトリアへの辞令

オーレンの森完成后去バロニア酒场获得“骑士团の书类”，之后去给宿屋里的依赖，阿斯贝尔获得称号“ヴィクトリアの教え子”。

マリクの先生

バロニア城的剧情完成后去东ラント街道的小屋里与老头对话，之后获得“ウィンドル军史”以及称号“ナイスミドル”。

シェリアのピアノ

得到飞空艇后，先去海边的洞窟调查宝箱获得“音叉”，之后给バロニア宿屋依赖会获得谢丽雅专用防具“琥珀の法衣”以及称号“ピアノ姫”。

山贼退治

到达グレルサイド后，先去左侧的グレル旧街道与盗贼对话数次，之后战斗。胜利后获得“绿の辉石”，卡斯帕尔获得称号“ウィンドサマナー（第一秘奥义）”，记得把东西还给グレルサイド宿屋依赖。

かめにん部长

获得飞空艇后在かめにん本部（座标X：334、座标Y：180）与中央的龟人发生对话，之后获得“取引申请书”与索菲的称号“ゴシックロリータ”，然后把东西还给グレルサイド宿屋依赖。在隐藏迷宫ゾーオンケイジ4层打到ダークかめにん后再回到かめにん本部对话还能获得“かめにんの笛”。



秘密の申し出

修拜特加入后，和自己家里的老妈对话，之后去バロニア城右侧的通路和检察官对话，获得“交易许可证”，同时阿斯贝尔获得称号“ヒーロージュニア”，记得把东西还给オル・レイユ宿屋依赖。

自由な彼女

飞空艇入手后，进入未踏の砂漠，往前一直走会碰见一辆龟车，与旁边的一个怪物对话后发生战斗，两次战斗结束后获得“放置された荷”，帕斯卡尔获得称号“自由な彼女”，然后把东西还给オル・レイユ宿屋依赖。

魔法研究都市の秘密

セイブル・イゾレ到达后，去セイブル・イゾレの研究所调查里面的星星，获得“苍の辉石”与帕斯卡尔的称号“アクアサマナー（第二秘奥义）”，然后把东西交给セイブル・イゾレ宿屋依赖。

谜の力

修拜特加入后，去オル・レイユ调查门口地方的星星后获得“调查レポート”，同时获得称号“秘密主义”，之后把东西还给セイブル・イゾレ宿屋依赖。

思い出の写真

飞空艇入手后，去バロニア圣堂前的民家与男子对话获得“思い出の写真”，之后去ユ・リベルテ北の港与男子对话，修拜特获得称号“热き血潮”，之后再去セイブル・イゾレ与男子对话，再把东西交给セイブル・イゾレ宿屋依赖。



ソフィお娘样

修拜特加入后，去ユ・リベルテ居住区左侧与女仆对话，之后去ストラタ大砂漠・西往下一直走，在一处骨骸处找到“形见のロケット”，然后交给ユ・リベルテ宿屋依赖，索菲获得称号“ソフィお娘样”。

彼女の练磨道具

修拜特加入后，去商业区左侧和女性（マーレン）对话，之后去ストラタ大砂漠・东会触发战斗，胜利后获得道具“练磨道具”，之后交给ユ・リベルテ宿屋依赖，修拜特获得称号“とぼけメガネ”，然后还会追加一段SKIT，ユ・リベルテ会追加练磨屋。

ヒューバートの历史

飞空艇入手后，去オズウェル宝物库（座标X：2、座标Y：-308），刚进去后就会触发战斗，胜利后修拜特获得称号“オズウェルの子”。

かつあげ少年

到达ベラニック后，先去右侧的民家，然后从另一个门出去绕到后面开启宝箱，之后选择给1000块钱。随后往上走在井边与他对话要回1000块（小孩躲在井边，要仔细观察），之后回到房间继续与小孩对话，支付6次医疗费后谢丽雅获得称号“おひとよし”。

スコップもらう

在フェンデル山岳トンネル与アンマルチア族的男子对话（一直往上走）获得道具“スコップ”，之后要给他道具“ドリル”才会获得谢丽雅的称号“母の遗言を守る子”。道具“ドリル”是完成另一个分支任务“いけてる教官”后获得的。

いけてる教官

飞空艇入手后，去バシス军基地的最深处调查行星，之后马利库获得称号“いけてる军人”和道具“ドリル”，注意这个道具不要先交换给ベラニック宿屋依赖。

拟态魔物

ザヴェート的剧情完成后，去ザヴェート冰山下放调查一个宝箱(调查宝箱后会有段小剧情)触发战斗，之后再去スニーク研究所最下层调查星星触发战斗，胜利后获得道具“武具の材料”，帕斯卡尔获得称号“フレイムサマナー(第三秘奥义)”，最后把东西交给ザヴェート宿屋依赖。

ロックガガン研究家

フェンデル高原与研究员对话后追加依赖，之前前往ストラタ大砂漠・东・兽ヶ崎，悬崖上调查出现选项，选择“挑んでみる”后与ロックガガン战斗。ロックガガン比较厉害，只是为了完成依赖的话就直接用带偷窃技能的招式进攻，偷到“ロックガガンの毛”后就可以逃跑了。之后把东西交给ザヴェート宿屋依赖，马利库获得称号“デカイ男”。



密输入

飞空艇入手后，去ザヴェート的港与船长对话，之后选择“?????”，触发战斗后获得道具“ストラタラチェット”，马利库获得称号“次期マスター候补”，之后把东西交给ザヴェート宿屋依赖。

パスカルとスパイ

飞空艇入手后，去政府塔地下与スパイ对话，之后获得道具“スパイの证据”，帕斯卡尔获得称号“フェンデルの民”，再把东西交给ザヴェート宿屋依赖。

とある思い出

アンマルチアの里到达后，出发前往スニーク研究所后，与アンマルチアの里门口的男子对话，之后去帕斯卡尔的房间调查星星，获得道具“实验サンプル”，帕斯卡尔获得称号“一人っ子”，之后把道具交给アンマルチアの里宿屋依赖。

ロベリアの墓

飞空艇入手后，去冰山遗迹大红莲石的更深处调查星星(大红莲石旁边有个小门)，获得道具“カーツのペンダント”，马利库获得称号“死ねない男(第三秘奥义)”，旁边的宝箱是他的专用防具，之后把东西交给アンマルチアの里宿屋依赖。



ヒューバートの思い

コーネル研究施设到达后，去地下1层最南边的房间调查星星获得“驱动ユニット”，修拜特获得称号“ラント大好き”，之后把道具交给テロスアステュ宿屋依赖。

きっかけ

索菲再次加入队伍后，去バシス军基地前调查星星，之后获得“坏れたブローチ”，索菲获得称号“目觉めの始まり”，再把道具交给テロスアステュ宿屋依赖。

彼と彼女

去ラムダ茧(最终迷宫出现后)的最下层调查星星获得道具“レコーダー”，索菲获得称号“バージョン6.1”，之后把东西交给テロスアステュ宿屋依赖。

ファッションねこにん

飞空艇入手后，去调查ストラタ砂漠遗迹大苍海上方的宝箱获得“水绢の生地”，之后交给ねこにんの村宿屋依赖，修拜特获得称号“现代风若者”。

アドバイスねこにん

飞空艇入手后，去バロニア城仓库(王座の间往右边一直走，之后往上走就是)获得“真珠の风糸”，之后交给ねこにんの村宿屋依赖，谢丽雅获得称号“纯白の令娘”。

ソフィの种集め

シエリア被绑架剧情结束后调查她家屋子前的花坛触发剧情，之后在世界各地收集种子种到这里。

ラントの里山	剧情取得
バロニア	市街地椅子旁
グレルサイド	沿街的绿化上
オル・レイユ	街道上
セイブル・イゾレ	道具屋右侧
ユ・リベルテ	オズウェル邸旁边

斗技岛	港口右下方
ベラニック	宿屋舞台后台
ザヴェート	宿屋二楼右边房间
アンマルチアの里	长の间右侧柱子后面
テロスアステュ	地下一层正前方楼梯中部
ねこにんの村	广场左侧

任意栽种6个取得魔法カルタNO.24，栽满后ソフィ取得称号“花の母”。一段时间过后去道具屋触发剧情取得メロン，道具店追加メロン销售。

かくれんぼ

抵达フェデンル国境后，到ウォールブリッジ中央塔与女仆对话触发剧情，要找到所有的小孩。

1. 中央塔顶上与龟人对话取得コロッケ。南主塔・左顶层与士兵对话给他コロッケ，一旁箱子附近找到小孩。
2. 最北塔・右机关左侧找到第二个小孩。
3. 最北塔・左与士兵对话给他钱，北主塔・左底层左侧箱子旁找到第三个小孩。
4. 南主塔・右底层向南走廊处于士兵对话给他三个ライフボトル，走廊上找到第四个小孩。
5. 通过南主塔・右最底层前往最南塔底层与士兵对话触发剧情，两铺床中央找到第五个小孩。
6. 从北主塔・左底层向北前往最北塔・左底层与士兵反复对话他就会让开，门口找到第六个小孩。
7. 同上进入房间在大桶右后方找到第七个小孩。
8. 塔外龟车后面找到第八个小孩。

完成后谢丽雅获得称号“かくれんぼ一将军”。



魔法カルタ

魔法カルタ10枚以上与セイブル・イゾレ的タルカ对话可进行纸牌游戏，每收集到十枚可增加一个难度。普通难度通过后获得“美食の魔导书”，困难难度通过后会获得“大自然のマフラー”与帕斯卡尔的称号“女流カルター”。

黒衣の番人

1. 斗技岛ノーマルクラス30层攻破后追加マスターズクラス

2. 要获得分支任务“ヘンな人たち 漆黑の翼”的报酬“レクイエム”

3. 魔法カルタ收集40张以上去和ザヴェート港的老头会话获得“落し物のアンクレット”

4. 隐藏迷宫砂に埋もれた遗迹里获得“英雄の杖”

5. 斗技岛宿屋依赖全部完成

之后在30层将遇到与ヴェイグ、コハク、リアラ的团体战斗，胜利后阿斯贝尔获得称号“最强战士”。



剧の公演 シェリ雪姫

飞空艇入手后，去ベラニック宿屋舞台里侧与男子对话，之后找五本お姫样物语。全部取得后去宿屋交代任务。演剧结束马利库获得称号“名わき役”，再度返回舞台后台可触发一段SKIT。

五本お姫样物语分别在

1. バロニア宿屋二楼抽屉里

2. ラント领主邸执务室的书架上

3. グレルサイド宿屋左边进入，走廊上的箱子里

4. ベラニック宿屋舞台后台的箱子中

5. ザヴェート龟商人附近民家内的抽屉中



病气の少女

ザヴェート港口方向入口处民房与里面生病的小孩对话触发剧情之后要反复送他玩具作为礼物。

もじくんぬいぐるみ	バロニア酒馆旁的宝箱中
のこぐるみ	ラント民家旁的宝箱中
インプぬいぐるみ	グレルサイド卖魔导书的男子旁边
バウルぬいぐるみ	ユ・リベルテ北门靠河的宝箱中
ブッシュベイビー	ベラニック民家里的宝箱中
ねこぐるみ	ザヴェート问小孩子买
エステルぬいぐるみ	合成ぬいぐるみ＋皇帝家の纹章
王子ぬいぐるみ	合成ぬいぐるみ＋奇妙な块
みずいろぐるみ	合成ぬいぐるみ＋みずいろの危ない液体

合成用主要材料ぬいぐるみ可通过南バロニア街道发现点采集到的风船花の绵毛与腐食药合成后取得。危ない液体和皇帝家の纹章在オズウェル宝物库的宝箱中。赠送七种后取得贵重品ララのメダル，索菲获得称号“ララのお友达”。赠送九种后获得索菲的武器“テラペウェイン”。

ショットキューブ

与アンマルチア族の里的男子对话即可玩小游戏，难度1、2通过后即可获得帕斯卡尔的称号“论理－娘”。

ヘンな人たち 漆黒の翼

1. 修拜特成为同伴后，先去グレルサイド宿屋2F与ジョー对话，索菲获得称号“ヘブンガール”

2. バロニア宿屋2F与ジョー对话获得3个料理ハンバーグ

3. オル・レイユ宿屋前与ジョー对话，马利库获得称号“羽根を生やすもの”

4. セイブル・イゾレ宿屋下方与ジョー对话，获得3个料理ポークカレー

5. ユ・リベルテ宿屋与ジョー对话，获得武器バトルソード

6. 斗技岛宿屋右侧的桥上调查星星，之后获得3个料理うな重

7. ベラニック宿屋里与ジョー达对话，获得武器バトルナイフ

8. ザヴェート宿屋1F左侧的屋子里与ジョー对话，修拜特获得称号“先辈弟”

9. アンマルチアの里宿屋边与ジョー对话，获得帕斯卡尔的固有装备みかんマフラー

10. ラント领主邸1F右边客间与ジョー达对话，获得“レクイエム（斗技岛依赖品）”和料理“マーボーカレー”10个，之后在对话会追加一段小剧情。

形见の剑

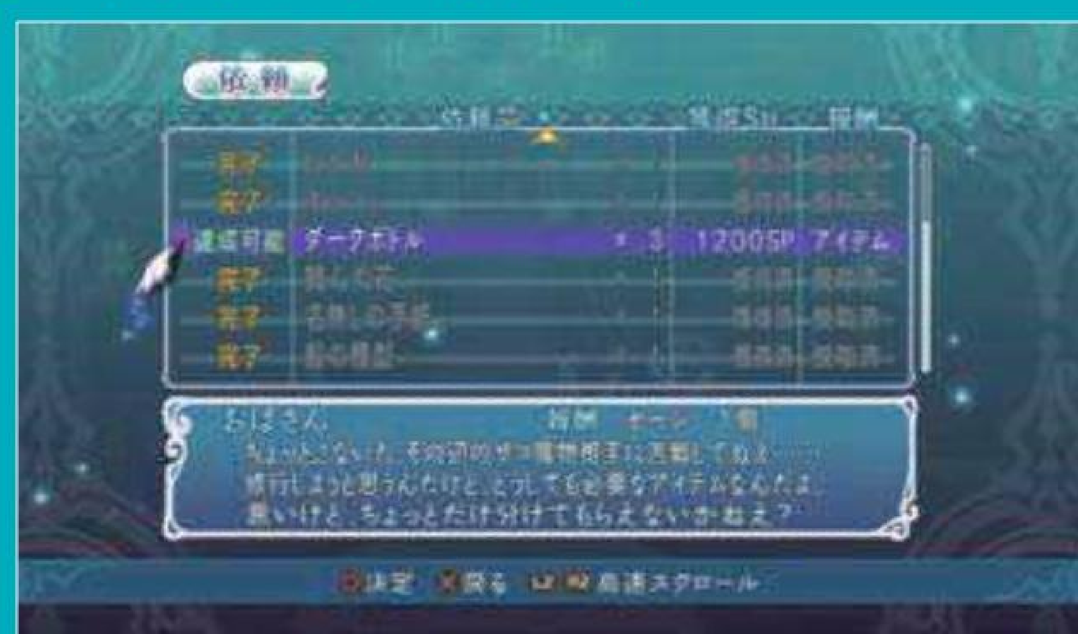
飞空艇入手后，去バロニア骑士学校与ヴィクドリア对话，之后去かめにん本部(坐标X334.633 Y180.499)花12万买到“アストンの剑”。再去バロニア城王座の间与デール对话，阿斯贝尔获得称号“受け继ぎし二代目（第三秘奥义）”。最终迷宫出现后，打倒上层第一个机器守卫后获得“アルゴ・イリス”，之后再去アンマルチアの里与长对话，之后获得阿斯贝尔的专用武器“エクスカリバー”。

ヒューマノイドの最期

飞空艇入手后，在テロスアステュ1F广场上与机器人对话，随后前往2F的记录区内触发剧情取得贵重品“メモリーコア”。前往コーネル研究施设地下2F，研究室附近的房间内触发剧情，要收集到以下道具，都需要合成来取得。

羽ばたける结晶 ×2	きれいな羽根＋千切られたページ
生い茂る结晶 ×2	无名の实＋千切られたページ
形无き结晶 ×2	レアメタル＋危ない液体
固结する结晶 ×2	デンジャラス液体＋粘土
造られし结晶 ×2	レアメタル＋齿车
润いし结晶 ×2	コモンメタル＋免罪の水

其中的多数材料都可在以往的发现物上采取，翻查一下ディスカバリー的资料很容易找到。危ない液体由不定形雷敌人掉落，齿车由机械类敌人掉落，デンジャラス液体则由妖魔类敌人掉落。拿到所需的所有素材后回到コーネル研究施设触发剧情。帕斯克尔获得称号“マッドアンマルチア”。



水着の盗难

飞空艇入手后，调查スパリゾート（座标X：－367、座标Y：－159），之后与受付对话，剧情后谢丽雅获得称号“セクシーヒロイン（第三秘奥义）”，离开时触发剧情，接下去可以分别在以下6个位置找到水着装。

オル・レイユ	调查道具屋右边的坛子取得阿斯贝尔的称号“ベストカーパニスト”。
砂に埋もれた遗迹	首个场景中与一个不移动的魔物交战取得帕斯卡尔的称号“水中ダイバー”。
セイブル・イゾレ	调查道具屋柜台右侧花100000块购入谢丽雅的称号“水辺の天使”。
ユ・リベルテ	入口处与男子对话取得马利库的称号“ライフセイバー”。
ストラタ砂漠遗迹	与下层最左侧的敌人战斗后获得的索菲的称号“ねこ少女”。
ロックガガン体内	小屋四点钟方向与西瓜状敌人战斗后获得修拜特的称号“ダブルメガネー”。

环境大臣

ザヴェート到达后，调查ザヴェート宿屋边的垃圾箱，需要收集到15个垃圾（ゴミ），马利库获得称号“环境大臣”。

未来への系谱篇分支任务

新しい希望

フォドラ出发前，在ラン广场前会有 SKIT，之后调查自家职务室里的星星出发剧情，之后阿斯贝尔获得称号“新しい希望（第 4 秘奥义）”。

フェルマーの出产

フォドラ出发前，在アンマルチアの里帕斯卡尔的房间前有 SKIT，之后去ザヴェート民家（地上有只猫）与躺在床上的女孩对话，再次和她的父亲对话后索菲获得称号“名付け亲（第 4 秘奥义）”，需要一个巧克力。

ヒューバートのお见合い

在前往大统领府的喷泉处会有 SKIT，之后去住宅区的オズウェル邸发生事件，之后修拜特获得称号“部下は数千人（第 4 秘奥义）”。

シェリアの风邪

风机遗迹通过后，去グレルサイド广场有 SKIT，之后去宿屋发生事件，谢丽雅获得称号“共に歩みを（第 4 秘奥义）”。

思い出の花の名

风机遗迹通过后，在バロニア圣堂前会有 SKIT，之后前往ベラニック宿屋调查星星发生剧情，随后来到ザヴェート广场调查星星发生剧情，马利库获得称号“若き日の思い出（第 4 秘奥义）”。

ふたりの秘密基地

フォドラ出发前在ラント会有“バロニアに忘れ物”的 SKIT 发生，之后前往バロニア城前调查星星发生事件，随后理查德获得称号“悪じゃない秘密结社（第 4 秘奥义）”。



メカアスベル改

决战前夜和同伴分别对话后，在テロスアステュ的飞空艇格纳库会有 SKIT，之后前往帕斯卡尔的房间调查星星发生剧情，之后帕斯卡尔获得称号“パステルパスカル（第 4 秘奥义）”。

なりきり称号

类似《TODR》的角色互换称号，和テロスアステュ里 2 层的 NPC 对话即可，要求的雕像都需要通过合成，理查德的雕像在最终迷宫的宝箱里可以获得 1 个。游戏中有 7 个角色，想获得其他人的换装称号就需要合成 36 个雕像，素材都要自己收集。

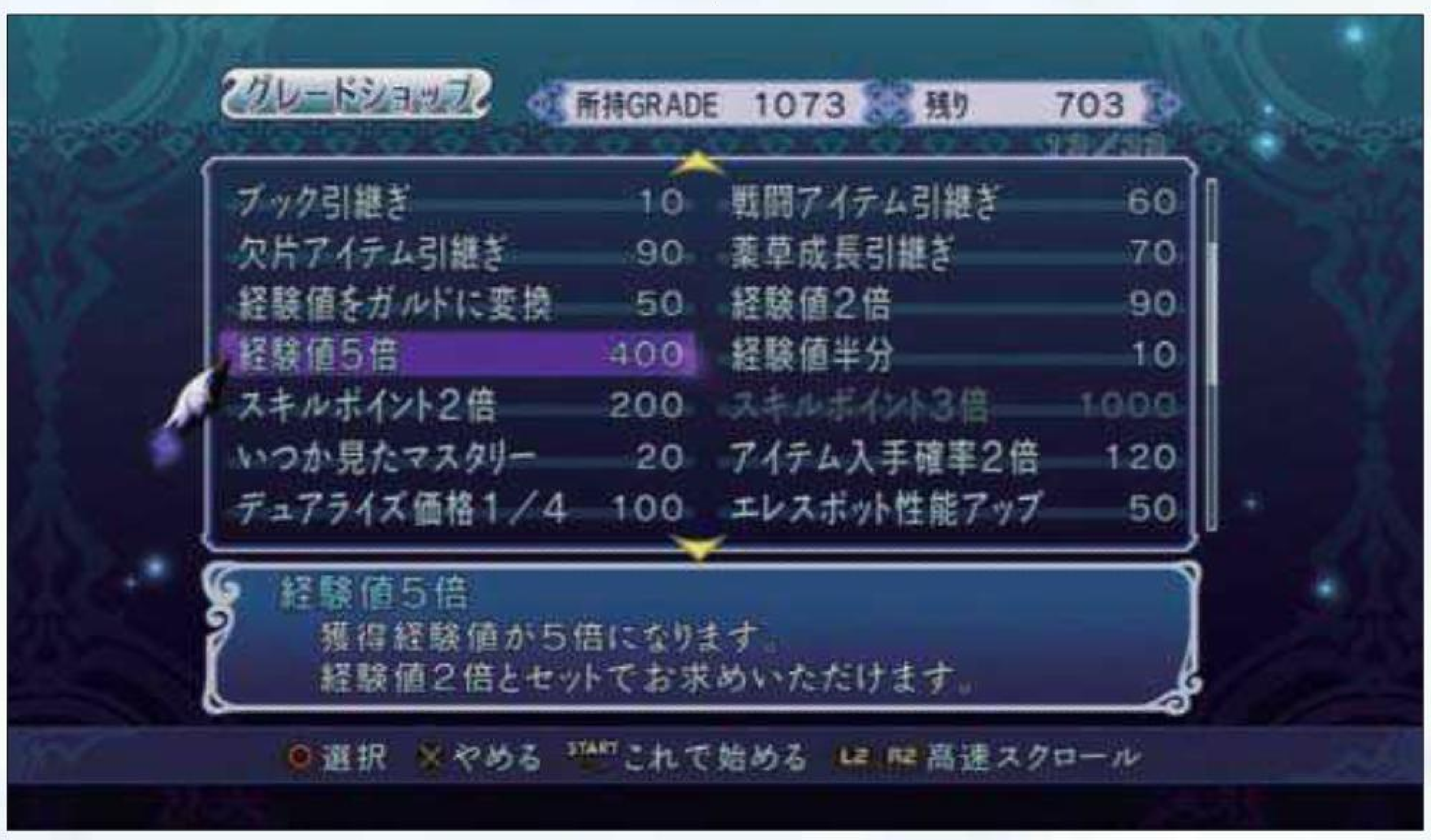


翡翠の雕像（阿斯贝尔）
秽れた刀（ラスタ・カナン上・下层的シグマ） +エバーライト（ルミナスコア+ダークネス液体合成） +ルミナスコア（原素研究所的エウォカトゥス、アウクリシア、ホプリテス） +ダークネス液体（ラスタ・カナン下层的プディングローパー、パイオンスライム）
白银の雕像（索菲）
幻兽のうろこ（ラスタ・カナン上层的ハトゥイブワリ） +巨人の盾（フェンデル冰山遗迹的プリローダスター）
苍海の雕像（修拜特）
犀利な齿（フェンデル冰山遗迹的メイズリザード） +御神木（フェンデル冰山遗迹的ルーインゴブリン）
琥珀の雕像（谢丽雅）
妖艳な羽根（原素研究所的テューポースハーピー）+杀生针（フェンデル冰山遗迹的メーチビー）
深渊の雕像（马利库）
アルケインギア（原素研究所的アナスタシア）+陨石（异界の乐园的ベアモナルコス、クワクワ）
朱莲の雕像（帕斯卡尔）
春宵一刻の毛皮（ラスタ・カナン上层的ヒメラビートル） +极秘の实（ストラタ砂漠遗迹的グリーフアイ、ミニュイシェイド）
黄金の雕像（理查德）
すごすぎる骨（ラスタ・カナン下层的ガレーネードラゴン） +魔人の爪（ラスタ・カナン上层的エグレゴロイ）

隐藏要素一览

ねこにんの村

途中所有城镇的猫都喂一遍之后与任意地方的猫对话即可传送到ねこにんの村，但言语暂时不通。ラムダ茧攻破后搜索坐标 X332.000 Y−382.000 找到猫好き爷さんの家取得ねこにんのふく以及猫语翻译装置ネコーデック。之后再前往ねこにんの村就可以使用里面的设施了。稻草人旁的密码箱密码是フォスリトス，取得アワーグラス。右上方宝箱取得魔法カルタ NO.40。调查广场的旋转木马取得发见物マタタビ。



砂に埋もれた遗迹

在バシス军事基地取得アンマルチアの键后，从未踏の砂漠进入。

里面的谜题构造与雪に闭ざされた遗迹相似，也是通过转动箭头装置引导电流通到门上解锁。

第二第三个解谜间要将地面上电流通过的轨道调整好，一些发黄的地面将电源接上后会出现宝箱或者强制杂兵战。

第四个解谜间电流分成了两种颜色，黄和蓝合并到一起后电流会变成紫色。当电流通过染色地面时，必须要与它的颜色对应，否则无法打开门。途中点亮左侧的镶图地面出现宝箱取得孤独の魔导书。门内找到探索点レーザー炮乙。

第五个解谜间比较复杂，电流有三种颜色，版面有 7−7 格之大，并且如果三种颜色重叠到一处地方时，所有箭头都强制归位。为避免误操作，强烈建议预留一条电流不动，把所有箭头调整好后再接通。（例：1−3 右，1 为竖排从下至上的位置，3 为横排从左至右位置，右为箭头所要移动的方向）

预留红色电流：1−3 右；1−4 上；1−5 右；1−6 上；2−1 右；2−2 下；2−3 上；2−4 右；2−5 下；2−6 上；2−7 右；3−1 右；3−2 左；3−3 下；3−5 上；3−6 左；3−7 右；4−1 上；4−2 右；4−3 左；4−4 下；4−5 下；4−7 下；5−1 右；5−3 上；5−4 上；5−5 右；5−6 上；5−7 右；6−1 右；6−2 下；6−3 下；6−4 下；6−5 上；6−6 上；6−7 右；7−2 上；7−3 右；7−4 左；7−6 下。

完成以上工程后将红色电流接上即可打开大门，宝箱中取得贵重品英雄の杖。

隐藏迷宫ゾ-オンケイジ

隐藏迷宫ゾ－オンケイジ是在通关以后才能进入的，难度非常高的迷宫。当然，本迷宫的奖励也非常丰富，除了大量的经验值和SP之外，还有一定机会刷出合成各角色最强武器的素材，可以说，闯过隐藏迷宫，游戏才能真正完美。想进入迷宫的话，首先要通关游戏，然后读取通关存档，进入游戏后发现屏幕左下角出现了一条SKIT对话，触发这个对话后，自动发生剧情，剧情结束后调查兰特领主馆前的五角星再次触发剧情，之后就可以直接乘坐飞空艇来到隐藏迷宫ゾ－オンケイジ了。进入迷宫要供奉相应价值的物品，第一层只需价值一元的物品，第二层需要价值800的，然后每一层是前面一层的二倍，进入最后一层（第十层）需要价值204800道具，如果在迷宫中被全灭，道具可是会被没收的，进入第十层出了供奉物品，还要击败三个大辉石的守护者。隐藏迷宫的进行方式比较特殊，跟一般迷宫不同的是ゾ－オンケイジ中存在敌人强化率，以百分比形式显示在画面右上角，敌人强化不只是数值上有变化，刚体、攻击模式等也都强化了很多，建议在挑战每层的BOSS前将强化率降低一点，调查迷宫中的强化装置可以降低强化率25%，战胜敌人可以降低8%。

迷宫是由一个一个小房间组成的，每个小房间中随机出现四种装置：

1. 蓝色装置：随机出现宝箱，敌人或者龟人商人。

2. 黄色装置：降低强化率

3. 传送点：传送至本层迷宫深层

4.BOSS：只有在迷宫深层出现，对话后开始战斗，可重复挑战

推荐大家完成未来篇之后再进行挑战，因为敌人的能力相对于Wii版来说强化了不少，而且进入未来篇之后才开放的アクセルモード也能让我们如虎添翼，适当降低一些难度（注意，无论什么情况，理查德王子都不会出现在隐藏迷宫里）。

进入迷宫前的准备：

1. 人员选择：最佳配置是两个近战型角色，一个法术攻击系角色，一个回复系角色，推荐使用阿斯贝尔＋索菲＋马利库＋谢丽雅的组合。

2. 道具物品：在料理方面，准备一个能复活并回复全体HP的料理，如マーボーカレー，魔导书最好有置换の魔导书、间食の魔导书和圣水の魔导书，装备的话，选最强的就可以了。另外一定要备齐大量的回复道具以备不时之需。

然后就可以进入迷宫了，迷宫具体每层的情况分析如下：

第一层：杂兵是少年版的阿斯贝尔，修拜特和理查德，HP很低但是防御力很高，会心一击率也很高，不要被夹攻。本层BOSS是管家弗雷德里克，难度比较低，弱点也非常多，但是秘奥义对于现阶段的我们来说是秒杀级的，好在只对单人，总之对付行动缓慢的他不难。

第二层：杂兵是游戏前期出现的骑士的造型，小心弓箭骑士即可，看到弓箭手最好追着打。BOSS是理查德的叔叔，篡位不成的赛尔迪克，赛尔迪克是隐藏迷宫的第一道坎，攻击力比较强，火属性和雷属性的剑技会让我们陷入火伤和麻痹的状态，而且使用属性剑技之后还会在地面形成持续时间不短的判定，碰上照样受伤，打赛尔迪克要注意及时回复异常状态，阿斯贝尔的B技能打击他的弱点，多加利用。

第三层：本层的敌人擅长法术攻击，而且刚体时间很长，紫电灭天翔一类表演时间比较长的技用起来比较危险，风牙绝咬之类的一击脱离招式比较保险。本层的BOSS是来自《心灵传说》的琥珀（コハク），攻击范围非常窄，攻击距离也很短，阿斯贝尔拖住她的话她只剩下干挨打的份，相反她的秘奥义比较强力，运气不好很可能直接被全灭，最好一看见她进入暴气模式，就控制谢丽雅进入アクセルモード阻止她使用秘奥义。

第四层：本层敌人攻击力非常高，一不小心被拍上两巴掌可能就挂掉了，切记不要急，看见敌人突然出现刚体就中断攻击闪开。本层的BOSS是暗黑龟人，战斗的时候不要把自己放在龟车的正前方，被顶两三下可能就有性命之虞了，战斗后期他会耍赖，飞到半空中旋转，虽然可以打下来，但是最好还是不要贸然接近，等待法术系的同伴发威吧。完成本层后去龟人集落（坐标X334.633 Y180.499）可以拿到龟人笛，随时召唤龟人商人，在隐藏迷宫中这个道具非常重要。

第五层：女性外形的杂兵远程攻击能力出色，最好先打倒为妙。本层BOSS是悲情大妈艾美罗德，攻击模式和本篇中一样，只是没有暴星弱点。

第六层：本层的杂兵中小心头戴皇冠的小鸡，这种敌人平时不攻击，一嘴要你命，最好留到最后打，一气打死不要给它机会。本层BOSS是小鸡25只，还是一部分一部分出来的，没什么威胁，各种法术、秘奥义放出来就能群秒。

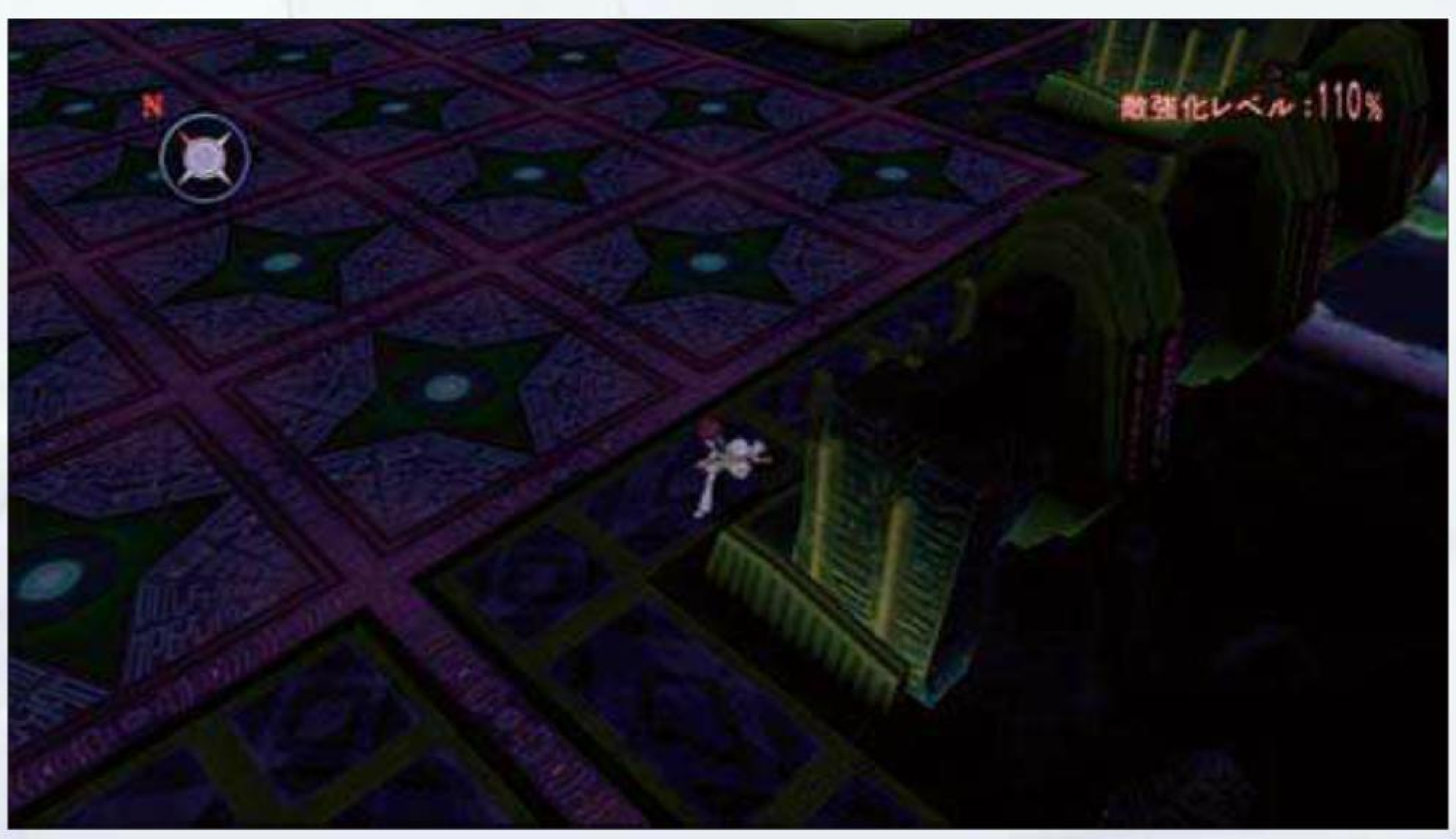
第七层：本层的杂兵是猴子，本身战斗力只有5，但是会召唤，随机从各层召唤固定种类的敌人，而且没有取消召唤的可能。本层的BOSS是历代都有的绅士，不要站在他的正面，注意他HP比较低的时候会采取鸳鸯连环飞上天的攻击方式，他栽倒在地上后决不能追击，因为他还有后续攻击。其他就没什么注意的了。

第八层：本层敌人最麻烦的当属自爆气球，看见敌人放红光就要立刻退散。本层BOSS是帕斯卡尔的姐姐和宠物一只，先集中打宠物比较好。姐姐可以被石化。

第九层：本层的敌人异常状态攻击很强劲，火伤，麻痹，石化等等最棘手的异常状态攻击都会用。BOSS是《宿命传说2》的女主角莉亚拉，还是很有当年扑杀圣女的风范的，棍术杀伤力很强，不要贸然站在她的正面，她也能被石化。

第十层：本层的杂兵动是大辉石的守护者，HP没有那么高，但是攻击力依然强劲。本层的BOSS是大辉星龙，注意战斗到一定程度它会分身，这时候一定要以最快速度消灭分身，回复法术来不及就用道具回复，形势危机也可以果断使用时钟给自己赢得喘息机会。





隐藏迷宫的几点提示：

1. 进入最后一层需要一件价值204800的物品，基本路径是通过不断地改造高价值的武器，笔者建议修拜特的武器セブンスターズ作为改造的对象。

2. 隐藏迷宫的宝箱在每个小房间的随机一个角落里，一般都是很普通的东西，但是有很低概率能开到合成最强装备的素材，对应关系如下：

一层：テセラスフィア　谢丽雅最强装备素材

二层：トゥリアスフィア　修拜特最强装备素材

五层：エナスフィア　阿斯贝尔最强装备素材

七层：ペンデスフィア　马利库最强装备素材

八层：エクシスフィア　帕斯卡尔最强装备素材

九层：ディオスフィア　索菲最强装备素材

全奖杯列表及难点解说

名称	备注
グレイセスマスター	获得其他所有奖杯后开启
アスベルが称号を 20 获得！	阿斯贝尔获得 20 个称号
アスベルが称号を 50 获得！	阿斯贝尔获得 50 个称号
アスベルが称号を 100 获得！	阿斯贝尔获得 100 个称号
ソフィが称号を 20 获得！	索菲获得 20 个称号
ソフィが称号を 50 获得！	索菲获得 50 个称号
ソフィが称号を 100 获得！	索菲获得 100 个称号
ヒューバートが称号を 20 获得！	修拜特获得 20 个称号
ヒューバートが称号を 100 获得！	修拜特获得 100 个称号
シェリアが称号を 20 获得！	谢丽雅获得 20 个称号
シェリアが称号を 50 获得！	谢丽雅获得 50 个称号
シェリアが称号を 100 获得！	谢丽雅获得 100 个称号
マリクが称号を 20 获得！	马利库获得 20 个称号
マリクが称号を 50 获得！	马利库获得 50 个称号
マリクが称号を 100 获得！	马利库获得 100 个称号
パスカルが称号を 20 获得！	帕斯卡尔获得 20 个称号
パスカルが称号を 50 获得！	帕斯卡尔获得 50 个称号
パスカルが称号を 100 获得！	帕斯卡尔获得 100 个称号
リチャードが称号を 20 获得！	理查德获得 20 个称号
リチャードが称号を 50 获得！	理查德获得 50 个称号
リチャードが称号を 80 获得！	理查德获得 80 个称号
少年时代编クリア	流程中即可获得的奖杯
ラント领主编クリア	流程中即可获得的奖杯
ラント夺还编クリア	流程中即可获得的奖杯
ストラタ谋略编クリア	流程中即可获得的奖杯
フェンデル攻防编クリア	流程中即可获得的奖杯
希望の道标编クリア	流程中即可获得的奖杯
フォドラ编クリア	流程中即可获得的奖杯
最终决战编クリア	流程中即可获得的奖杯
未来への系谱编クリア	流程中即可获得的奖杯
ロックガガン击破！	击破ロックガガン
传说の 3 人击破！	斗技场击破ヴェイグ、リアラ、コハク
大　星龙击破！	击破隐藏迷宫ゾーオンケイジ里的最终 BOSS

名称	备注
ラムダ・テオス击破！	击破强化后的ラムダ
ジェントルマン击破！	击破绅士
难易度セカンドクリア！	难易度セカンド通关
难易度ハードクリア！	难易度ハード通关
难易度イヴィルクリア！	难易度イヴィル通关
难易度カオスクリア！	难易度カオス通关
ビアス 1 分击破！	参照流程中的红色注意
クイーンスライム 1 分击破！	参照流程中的红色注意
リチャード 1 分击破！	参照流程中的红色注意
ディス・パテル 1 分击破！	参照流程中的红色注意
カーツ 1 分击破！	参照流程中的红色注意
ポリュカルポス 1 分击破！	参照流程中的红色注意
ラムダ 1 分击破！	参照流程中的红色注意
ラムダ・アンゲルス 1 分击破！	参照流程中的红色注意
フォドラクイーン 1 分击破！	参照流程中的红色注意
エレスポット 9999	エレスポット升级至 9999



要点解说

称号类奖杯

总体来说不难，一般隐藏迷宫ゾーオンケイジ打到 9 层后都能拿全。

传说の 3 人击破！

首先必须在隐藏迷宫ゾーオンケイジ的 3F 和 9F 击败リアラ与コハク，随后才能去完成宿屋的依赖，之后去竞技场发生团体战，总之必须先去隐藏迷宫打过 9 层。

ラムダ・テオス击破！

隐藏迷宫ゾーオンケイジ里打过大辉星龙后再去最终迷宫，那么 BOSS 就会强化成ラムダ・テオス。HARD 难度下异常变态，别提 CHAOS 难度了……BOSS 的 HP 低于一定程度后就开始耍赖，秘奥义连发以及各种攻击术，不扔伤害减半的道具几乎撑不过 2 分钟。

ジェントルマン击破！

这个 BOSS 比较麻烦，麻烦的不是 BOSS 本身，而是触发条件，必须完成其他的全部宿屋依赖。如果有材料不够或者合成比较复杂的，可以直接去隐藏迷宫ゾーオンケイジ里打。

难易度カオスクリア！

首先在最终 BOSS ラムダ・アンゲルス或ラムダ・テオス前留一个存档，然后依次按照指定的难度通关即可。惟一的难点便是 CHAOS 难度。CHAOS 难度一般推荐 90 级左右再去挑战，打过未来系谱和隐藏迷宫的话，怎么都有 90 多级了，但隐藏迷宫ゾーオンケイジ千万别打过 10 层，不然 BOSS 就会强化。战斗中注意扔伤害减半的道具，剩下的就是消耗战了。

エレスポット 9999

最麻烦的奖杯，战斗中使用料理等后才会促进エレスポット增长。推荐装上膨胀魔导书、成长魔导书、大器魔导书和满腹魔导书，当然格子得够。料理方面推荐カニチャーハン（开战 10 秒后自动发动）和みそおでん（エレスポット 50% 以上发动），然后去初期的悬崖下面，敌人多，还可以配合邪气瓶。但最好已经获得了龟人笛，这样召唤商人方便补给。当エレスポット到达 9500 以上后，选择重新游戏，继承エレスポット再选择エレスポット的上限 +500，之后即可快速解除奖杯。

各种 1 分钟击破

ビアス：上去一通猛揍即可。

クイーンスライム：对症下药，阿斯贝尔使用潜身脚 + 旋狼牙猛攻即可。

リチャード：推荐适当练级，全力攻击即可。

ディス・パテル：BOSS 有刚体，而且有 2 只，要注重练级与装备，尽量强化到最好。推荐阿斯贝尔 + 马利库 + 谢丽雅 + 索菲的组合，把教官的作战改成全力攻击 + 只用 B 技，其他人全 A 技，自己控制阿斯贝尔多用葬刃。

カーツ：教官的老相好在 EASY 难度下还是比较简单的，猛揍即可。

ポリュカルポス：同样比较简单，BOSS 移动缓慢，用 A 技很快就能解决。

ラムダ：更没有难度，阿斯贝尔一直用邪灵一闪。

ラムダ・アンゲルス：等打完隐藏迷宫ゾーオンケイジ的 9 层、未来篇和斗技场后，等级怎么说都有 100 级左右了，当然隐藏迷宫不能打完，不然 BOSS 就强化了，之后开 EASY 难度可以说完全无压力。

フォドラクイーン：惟一要注意一点，BOSS 切换形态后会放秘奥义，此时仍时间停止的道具，之后就能轻松解决，最终迷宫的宝箱里有 5 个，记得回收。另外 BOSS 的攻击会附加异常状态，可以多带些首饰，阿斯贝尔推荐魔王炎击波 + 裂空刃，同样别忘记放掉 4 级秘奥义。

本作是在 1991 年于 GB 平台上发售的《沙迦 3 时空的霸者》强化复刻版，也是“沙加三部曲”的完结篇。游戏讲述四名主人公为了拯救即将毁灭的世界，利用索尔神留下的超时空战斗机斯泰斯洛斯展开一场跨越时空的壮丽冒险。此次的复刻版在原作的基础上进行大幅度强化，不仅更改系统的细节使游戏操作更加人性化，还追加了不少分支任务。如果你喜欢角色扮演类游戏，或是“《沙加》系列”爱好者的话，那么本作绝对不容错过。

NDS	沙加3 时空之霸者 影或光	Square Enix	角色扮演
	サガ3 时空の霸者 Shadow or Light		日版
	2011年1月6日发售	1人	5980日元
	无对应周边		

通关时间：一周目通关时间约 10 小时。

文 洛克 美编 NINA

系统详解

游戏操作

按键	地图效果	菜单效果	战斗效果
十字键	角色移动、光标移动	光标移动	光标移动
A 键	调查、确定、对话、大地图中加速移动	确定	确定
B 键	切换角色走动／跑动、取消	取消	取消
Y 键	使用地图技能	丢弃道具、卸下装备	开启时空驱动
X 键	调出主菜单	退出主菜单	确定
L\R 键	向左、右调整视角	翻页	–
START 键	切换带队角色	更改道具排列顺序	选择指令时更换视角
SELECT 键	–	开启／关闭上屏的角色基本资料显示	战斗结束后恢复状态

进阶操作

1. 在战斗中按住 B 键，可以略过技能发动的画面，进一步加快战斗节奏。

2. 战斗中选择指令时，长按 A 键为连续确定效果，如果所选择的指令和上回合一致，可以利用该操作节省时间。

3. 选择作战指令时，如果是按 X 键确定，角色将直接使用所选武器的第一项技能（也就是通常攻击）发动攻击。

菜单说明



アイテム（道具）：查看身上持有的道具，按 START 键可以更改道具的排列顺序。

技：查看技能，可以在此使用回复系魔法进行补给。

装备：可以在此更换角色的装备。

ステータス：查看角色状态，本作中能在此看到角色的武器熟练度。

オプション（设定）：内含三个子选项，依次为冒险笔记（可以查看冒险记录和直线任务等信息）、游戏设置（设置游戏相关内容）、密码（可在此输入游戏密码）。

セーブ（存档）：储存游戏进度。

攻略透解 GUIDE THROUGH



サガ3時空の霸者 Shadow or Light

战斗界面



1. 角色 HP：显示角色当前剩余体力，降至最低该角色死亡。

2. 指令栏：选择该回合所用的指令，从左到右分别是武器、魔法书、特殊能力、道具、特殊指令（待机、逃跑）。

3. 行动顺序：显示敌我双方的行动顺序，依照所选指令不同，行动顺序也会发生变化。

4. 敌人配置：显示敌人的配置，在连锁遇敌中消灭当前敌人后在上方待机的敌人会进行增援。

5. 时空槽：显示当前使用的时空驱动类型和时空装置的剩余点数。

©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

种族

和前作《沙加 2 秘宝传说 命运女神》不同，本作的种族在游戏初期固定为两名人类和两名超能者，玩家只能在游戏中通过吃肉改变种族配置。游戏一共存在六大种族可供玩家选择，其中每个种族都有 5 种不同的造型（不同造型并不会影响到角色的基本能力，第 5 种造型需要输入密码开启），给予玩家的选择面比较广。另外需要说明的一点就是本作中角色并没有等级的设定，而是引入了类似于《FF Ⅱ》的自由成长系统，角色要通过不断使用道具才能获得能力的成长。下面就针对各个种族的特性为读者进行详细介绍。



人类（人间）

基础职业之一，HP 和力量成长较高，擅长使用刀和长剑。需要注意的是人类的能力成长是建立在战斗的基础上，如果在战斗中未使用道具采取行动时是无法增强自身能力的。另外，人类可以装备各种魔法书，不过由于魔力值成长不太优秀故无法发挥理想效果。

超能者（エスパー）

类似于魔法师一类的职业，和人类一样是通过战斗来提升基础能力，不过其成长的侧重点则在魔力和速度上，擅长使用各类魔法书、弓和细剑。超能者的特色在于丰富多彩的攻击和辅助魔法，特别是回复系魔法，游戏后期在队伍中放置一名魔力较高的超能者专门进行治疗工作能使战斗压力减轻不少。需要注意的是，超能者最好能赶在敌人行动之前使用回复魔法进行补给，因此在游戏中期开始要适当让超能者装备细剑战斗提升速度。

机器人（メカ）

擅长使用铳和重火器进行战斗，机器人的基础能力全程都不会增长，需通过所装备的武器和防具来提升能力（同一件防具可以装备 6 件）。机器人有个天生的特性就是对除石化以外的异常状态攻击免疫，不过相应地受到敌人魔法攻击时的伤害也就更大。另外值得一提的就是机器人的武器使用次数是可以通过睡觉来回复的。



兽人

虽然兽人和人类一样属于注重物理攻击的种族，但它的能力成长侧重点倾向于速度，擅长使用体术和枪。体术攻击最大的特点在于攻击力高但范围狭隘，适合在 BOSS 战中充当主攻手的角色。由于兽人是其他职业通过吃肉变化而来，因此可以继承其他怪物的特性，好好利用这点能使兽人的战斗力提升不少。

改造人（サイボーグ）

擅长使用大剑和斧头这种物理攻击超高的武器进行战斗，和机器人一样能通过更换装备提升自己的能力。由于改造人的速度值很低，过低的速度不仅严重影响改造人的命中率，还会让我方在战斗中处于不利位置（往往每回合最后行动的都是改造人，容易让敌人发动连携攻击），最好的解决方法是使用兽人将速度提升到一定程度后再变为改造人。

怪物（モンスター）

最特殊的一个种族，不能使用武器或魔法，只能使用自身的固有技，吃下肉后能变成其他怪物，有时能突变成强力的变异怪物。由于不能装备武器和魔法，因此怪物也无法通过使用道具改变自身的能力，使得该职业在使用上有一定 RP 因素。

连锁遇敌

相对于原作“踩地雷”遭遇战斗，复刻版采用了前作《沙加 2 秘宝传说 命运女神》中地图可见式的遇敌。在地图上靠近敌人时其头上会冒出“！”号并变成红色，此时敌人便会急速向我军靠拢，一旦双方接触就会进入战斗状态。如果和敌人相遇时附近还有其他敌人的话，那么它们也会立刻加入到战斗中从而形成“连锁遇敌”。连锁遇敌中敌人会分批出现，消灭一定数量的敌人后剩下的敌人会以增援的形式加入战斗，这样的战斗难度颇大，玩家要尽量避免该遇敌形式的发生。



武器

武器都存在使用次数的设定，当使用次数为 0 时该武器消失。游戏中的武器有剑、刀、斧、魔法书等多种类型，而每种类型的武器会根据使用者的对应能力来计算伤害量。需要注意的是本作的武器系统加入了特技这个新要素，当角色装备一把武器后，通过不断地使用能逐渐积累该类武器的熟练度（如果该职业精通这类武器，熟练度的提升将会更快），达到一定程度后就能习得武器特技，熟练度可以在角色状态界面中查看详细数值。使用特技时可以看到上面有“◎◎攻击 × 数字”的公式，其中◎◎表示以哪种能力来计算威力，譬如标注有“素早”字样的武器就是以角色的速度来计算伤害、“力”就是以角色的力量来计算伤害等等。通常情况下一把武器都拥有 4 种特技，越强的特技消耗的武器使用次数也越多。下面为读者列出本作中武器的对应能力和入手方法（重火器由于不会对能力造成影响，故在下表中不列出）。



细剑

名称	对应成长值	附加数值	入手场所
レイピア	速度、HP	HP+9、速度 +2	初期武器店
サーベル	速度、HP	HP+14、速度 +5	ムーの町（现在）
サイコダガー	魔力、HP	HP+23、速度 +5	ダリウス村（异次元）
ライトサーベル	速度、HP	HP+18、速度 +4	クラウドの町（异次元）
バルキリーソード	速度、HP	HP+32、速度 +7	モズマの町（地底）
プリンセスソード	速度、HP	HP+50、速度 +11	合成
オリハルコン	速度、HP	HP+72、速度 +13	ラグナ城内的宝箱中

长剑

名称	对应成长值	附加数值	入手场所
ロングソード	力、HP	HP+9、力 +2	初期武器店
ミスリルソード	力、HP	HP+14、力 +3	初期武器店
サイコソード	魔量、HP	HP+18、力 +4	ムーの町（现在）
アイスブランド	力、HP	HP+24、力 +5	北の塔 2F（未来）
フレームソード	力、HP	HP+24、力 +5	ヤディスの村
珊瑚の剣	力、HP	HP+32、力 +7	ダリウス村（异次元）
ガイアブレード	力、HP	HP+41、力 +9	クラウドの町（异次元）
ガラスの剣	力、HP	HP+50、力 +11	ステスロス
怨みの剣	力、HP	HP+54、力 +12	海岸街道（过去）挖掘
サンブレード	力	HP+59、力 +13	合成
草剃の剣	力	HP+72、力 +16	交换道具
エクスカリバー	力	HP+69、力 +15	地底のイベントで入手
死の剣	力	HP+72、力 +16	在 HARD 难度下完成“南の大阶段前”的支线任务

大剑

名称	对应成长值	附加数值	入手场所
バスタードソード	力、HP	HP+14、力 +3	初期武器店
ディフェンダー	防御、HP	HP+18、力 +4	初期武器店
オーガキラー	力、HP	HP+24、力 +5	ムーの町（现在）
デルフィンソード	力、HP	HP+32、力 +7	ヤディスの村
アロンダイト	力、HP	HP+43、力 +10	キナイアの町（异次元）
ドラゴンソード	力、HP	HP+50、力 +11	クラウドの町（异次元）
时空の剣	力、HP	HP+106、力 +12	ステスロス
雷神の剣	力、HP	HP+59、力 +13	モズマの町（地底）
破邪の剑	力、HP	HP+63、力 +14	小岛の洞窟（异次元）内宝箱
ソロモンソード	力、HP	HP+63、力 +15	ハシド山 BOSS 战后入手
レーヴァテイン	力、HP	HP+72、力 +16	在未来完成“みのりの大地”的支线任务

刀

名称	对应成长值	附加数值	入手场所
刀	力	HP+23、力 +5	初期武器店
青龙刀	力	HP+32、力 +9	イレムの町（未来）
忍刀	力	HP+32、力 +7	ダリウス村（异次元）
吉行	力	HP+41、力 +12	クラウドの町（异次元）
村正	力	HP+50、力 +11	ヨムルンガンド（地底）的宝箱中
鬼神刀	力	HP+59、力 +13	离れ小岛（异次元）的宝箱中
正宗	力	HP+68、力 +15	交换道具
七支刀	力	HP+72、力 +16	二周目中完成支线任务“はにわ”

斧

名称	对应成长值	附加数值	入手场所
バトルハンマー	HP、力	HP+5、力 +2	初期武器店
バトルアクス	HP、力	HP+14、力 +3	初期武器店
トマホーク	HP、力	HP+23、力 +5	完成分支任务“散步好きのお爷さん”
まさかり	HP、力	HP+45、力 +7	クラウドの町（异次元）
ヴァジュラ	HP、力	HP+41、力 +9	モズマの町（地底）
ギロチンアクス	HP、力	HP+50、力 +11	イレムの街道中挖掘
げんのう	HP、力	HP+59、力 +13	ゴート山（地底）中挖掘
パンデモニウム	HP、力	HP+63、力 +14	在过去完成“みのりの大地”的支线任务

枪

名称	对应成长值	附加数值	入手场所
スピア	HP、力	HP+14、力 +3	初期武器店
ブリューナク	HP、力	HP+18、力 +4	バイパーの都市（未来）
オリハルコンの枪	HP、力	HP+24、力 +5	キナイアの町（异次元）
ホーリーランス	HP、力	HP+41、力 +9	ステスロス
龙枪ロンギヌヌ	HP，防御	HP+59、力 +13	合成
ソールの枪	HP，力	HP+64、力 +15	ラグナ城的宝箱中
ゲングニル	HP、力	HP+72、力 +16	在过去完成“圣道”的支线任务（需 HARD 难度）

弓

名称	对应成长值	附加数值	入手场所
弓	速度、HP	HP+5、速度 +1	初期武器店
ミスリルの弓	速度、HP	HP+22、速度 +5	ダームの町（现在）
重藤の弓	速度、HP	HP+32、速度 +7	ステスロス
与一の弓	速度、HP	HP+59、速度 +13	合成
オリハルコンの弓	速度、HP	HP+34、力 +8	カオス城 1F 挖掘
水断の弓	速度、HP	HP+45、力 +10	在未来完成“难破した军舰”的支线任务（需 HARD 难度）

铳

名称	对应成长值	附加数值	入手场所
デリンジャー	HP、力	HP+13、力 +3	初期武器店
44 マグナム	HP、力	HP+32、力 +7	ダリウス村（异次元）
火绳铳	HP、力	HP+23、力 +5	ムーの町（现在）
サイコガン	HP、魔力	HP+45、力 +10	クラウドの町（异次元）
ブラックバード	HP、力	HP+41、力 +12	合成
ロケットパンチ	HP、力	HP+59、力 +13	ラグナ城内的宝箱中

体术

名称	对应成长值	附加数值	入手场所
パンチ	速度、HP	HP+5、速度 +2	初期武器店
キック	速度、HP	HP+14、速度 +3	初期武器店
三段突き	速度、HP	HP+23、速度 +5	キナイアの町（异次元）
飞びひさ蹴り	速度、HP	HP+41、速度 +9	キナイアの町（异次元）
三角蹴り	速度、HP	HP+56、速度 +13	ステスロス
闪光拳	速度、HP	HP+56、速度 +13	モズマの町（地底）
山岚	速度、HP	HP+63、速度 +14	冲の洞窟（异次元）内的宝箱中
地狱车	速度、HP	HP+66、速度 +15	ラグナ城内的宝箱中
猫の爪	速度、HP	HP+72、速度 +16	完成异次元“离れ岛の洞窟”的支线任务（需 HARD 难度）

连携攻击

在一回合中当两名以上的成员（含两名）在战斗时行动顺序相连，且都使用可以发动连携效果的技能（在技能名前有连携标志的技能），在行动时就可以发动连携效果，发动后角色的攻击会有相应的伤害加成，参与连携的角色越多加成越高。另外特技还有可能通过连携升华变成高级技能，连携的发动并不是100%，其几率可以靠特性来提升，而参与连携的角色越多，发动连携升华的几率也越高。

在战斗中上屏幕左下显示的就是敌我双方的行动顺序，玩家所控



制的角色们使用的武器、特技会让角色的速度发生变化，而武器和特技一旦改变，行动顺序也会即时地发生改变。想要与同伴发生“连携”，或者是阻止敌方的连携攻击，就要灵活改变行动顺序。

时空驱动

本作的主题是穿越时空展开的壮阔冒险，时间要素自然由始至终



贯穿在游戏里。“时空装置（タイムズ・ギア）”便是本次战斗的关键要素，利用该系统玩家可以在战斗中召唤出其他时空的同伴协助战斗。召唤同伴需要耗费时空装置点数（显示在上屏的时空槽内），时空点数在战斗中会逐渐增加。时空驱动分为过去、未来以及现在三种类型，在游戏初期玩家只能使用过去一种类型，剩

余的类型随着剧情推进会逐步开启。在发动前玩家可以按 Y+ 方向键选择发动哪种类型的时空驱动，三种时空驱动的效果如下：

过去：召唤过去的自己，让使用者在本回合最后再次重复一次所选的指令，每召唤一人消耗 1 点时空能量，该类型适合在队伍即将全灭时让回复系角色使用，能争取到额外的补给机会。

未来：呼唤未来的自己，让使用者发动所装备武器的最强必杀技，给予目标痛击。每召唤一人点数消耗 1，点数为 0 也可以继续使用，使用后时空槽会往负方向积蓄。

现在：最实用的类型，能让目标在该回合内无法行动，并集结同伴给予目标痛击，集结的同伴依当前的时空点数而定，消耗的时空点数越多给予的伤害越高。由于后期 BOSS 动辄上万的 HP，发动这招的目的并不是要给予对手多少伤害，而是阻止对方发动攻击，在 BOSS 战中利用该技能可以在危机时刻阻止敌人的攻击，给回复系角色赢得施法机会。

合成

当剧情进行到四贤者加入后开启的要素，在斯泰斯洛斯船舱内和贤者对话即可开始合成，四名贤者所对应的合成类型各有不同。玩家可以利用在冒险中取得的水の石、风の石等属性石头合出武器和防具，下面列出本作的全部合成列表。





合成表

素材 1	素材 2	合成结果
水の石	风の石	プリンセスソード
水の石	火の石	永久の魔法辞典
水の石	土の石	红连の水晶
水の石	暗の石	龙枪ロンギンヌ
水の石	光の石	源氏の兜
水の石	水の石	冰块の卷物
水の石	光の石	源氏の兜
火の石	火の石	贤者の服
火の石	水の石	源氏の小手
火の石	土の石	パワードスーツ
火の石	风の石	沃土の水晶
火の石	暗の石	烈风の水晶
火の石	光の石	常暗の水晶
土の石	火の石	破邪の剑
土の石	水の石	サンブレード
土の石	土の石	古の魔法辞典
土の石	风の石	源氏の盾
土の石	暗の石	源氏の铠

素材 1	素材 2	合成结果
土の石	光の石	エリクサー
风の石	火の石	核爆弹
风の石	水の石	快方の水晶
风の石	土の石	复活の水晶
风の石	风の石	强化の魔法辞典
风の石	暗の石	再生の魔法辞典
风の石	光の石	鬼神刀
暗の石	火の石	与一の弓
暗の石	水の石	ギロチンアクス
暗の石	土の石	山岚
暗の石	风の石	どくろの指轮
暗の石	暗の石	リボン
暗の石	光の石	バーサクの水晶
光の石	火の石	プロテスの水晶
光の石	水の石	ヘイストの水晶
光の石	土の石	マインドの水晶
光の石	暗の石	ミサイル
光の石	光の石	魂の勾玉

流程攻略

注 1：游戏开始前有简单和普通两种难度供玩家选择，两种难度最大区别在于简单难度下不会消耗武器的使用次数。

注 2：本作一共有 159 个分支任务，在游戏中看到 NPC 头上冒出“！”号标志时与其对话就能领取分支任务了，玩家可以通过查看冒险笔记得到分支任务的相关提示。需要注意的是，有不少任务需要在二周目的困难难度下才能领取。

第一章 序幕



在很久之前

名为“索尔”之神率领四贤者，与异次元的众神发生了争斗

在战斗机“斯泰斯洛斯”的帮助下索尔最终取得胜利

索尔将战斗机和众神一并封印

时过境迁，谜一般的巨大水瓶突然出现

大量的水和魔物从水瓶中倾泻而出

世界濒临着灭亡的危机

身为未来人的杜恩等 3 人带着拯救世界的使命

利用斯泰斯洛斯回到过去，为了改变历史、拯救自己的世界而踏上旅途……

ダームの町

开始游戏后按提示输入密码“8da7”获得 5 瓶伤药，此时玩家也可以继续输入其余密码，其中不少密码对初期十分有帮助，特别是 8a78 的“再生の魔法辞典”、8a84 的“ミスリルの弓”和提高各武器熟练度的密码（跳过该步骤也不要紧，在游戏中玩家可以通过菜单中的オプッョン选项随时输入密码，关于密码的详细列表大家可以参照本章的附录部分）。



给四名主角设定名字和外观后进入教学战斗，在战斗中 NPC 会告诉我们战斗的基本知识。

为了阻止世界的毁灭，长老让众人前往神殿议事。能自由行动后走出村子，通过大地图进入神殿。

在神殿内部长老将远古战斗机斯泰斯洛斯托付给众人，不过此时需要启动斯泰斯洛斯的驱动装置，剧情过后即可前往新地点北の塔。

北の塔

作为第一个迷宫，北の塔的攻略难度不高，只要别发生连锁遇敌几乎没有危险。其中 2F 的宝箱需要从 3F 的空洞处跳下到达。一路行进至 4F 进入和ペブル展开 BOSS 战。

战斗开始后推荐游戏解决 BOSS 旁边的两名杂兵，放置不管的话很容易被敌人夹击而死，BOSS 的弱点属性为火，胜利后从 BOSS 身后的宝箱中入手关键道具“ムオン”。

イレムの町

前往新地点イレムの町，进入下方的长老家和中间的 NPC 对话，入手时空传送装置“过去ワープ”。

神殿

来到神殿内部进入斯泰斯洛斯，前往入口上方的驾驶室调查操作板，穿越时空来到过去。在穿越过程中，杜恩从一个旺达拉的神秘人处学会了时空驱动的使用方法，习得召唤过去的能力。

4字密码

密码	效果
8a78	再生の魔法辞典
8a83	弓
8a84	ミスリルの弓
8a86	治疗の水晶 ×5
8a89	バトルハンマー
8a8a	バトルアクス
8a8b	炸光弹 ×5
8a8c	火炎瓶 ×5
8a8d	核爆弹
8a9c	手榴弹 ×5
8b80	パンチ
8b81	キック
8b88	全员提升 1 点速度
8b89	全员提升 1 点防御
8b8e	全员提升 1 点魔力
8b92	追加第五种造型
8ba7	全员提升 1 点力量
8d72	暗の魔法辞典
8d99	暗の水晶 ×5
8da7	伤药 ×5
8e72	土の魔法辞典
8e9b	土の水晶 ×5
8f7a	火の魔法辞典
8f9b	火の水晶 ×5
9061	获得 1000 块
9065	获得 500 块
907a	付与の魔法辞典
907b	マインドの水晶 ×5
907c	ヘイストの水晶 ×5
907d	プロテスの水晶 ×5
9086	デリンジャー
9087	火绳铳
908b	バーサクの水晶 ×5
9176	获サブマシンガン
9177	火炎放射器
9472	刀
9473	青龙刀
9584	バスタードソード
9585	ディフェンダー
9886	全员提升 10 点最大 HP
988a	全员提升 5 点最大 HP
9b76	回复の魔法辞典
9b8c	いやしの水晶 ×5
9ba5	时空驱动点数 MAX
9c81	スピア

密码	效果
9c82	ブリューナク
9c84	レイピア
9c85	サーベル
9c88	ロングソード
9c89	ミスリルソード
9d85	暗魔法熟练度提升
9d86	土魔法熟练度提升
9d88	再生魔法熟练度提升
9d8c	刀熟练度提升
9d8d	重火器熟练度提升
9d8f	火魔法熟练度提升
9d90	付与魔法熟练度提升
9d91	体术熟练度提升
9d93	弓熟练度提升
9d97	回复魔法熟练度提升
9d98	水魔法熟练度提升
9d99	斧熟练度提升
9d9c	铳器熟练度提升
9d9f	大剑熟练度提升
9da0	风魔法熟练度提升
9da3	枪熟练度提升
9da6	细剑熟练度提升
9daa	长剑熟练度提升
9e85	习得暗魔法技能“クラウダ”
9e86	习得土魔法技能“クエイラ”
9e88	习得再生魔法技能“エスナ”
9e8c	习得刀技“疾风二段”
9e8d	习得重火器技“精密射击”
9e8f	习得火魔法技能“ファイラ”
9e90	习得付与魔法技能“マインド”
9e91	习得体术技“フラッシュブロー”
9e93	习得弓技“イド・ブレイク”
9e97	习得回复魔法技能“ちゆのしずく”
9e98	习得水魔法技能“ブリザラ”
9e99	习得斧技“パワーダイブ”
9e9c	习得铳器技“クイックドロー”
9e9f	习得大剑技“クロスブレイク”
9ea0	习得风魔法技能“サンダラ”
9ea3	习得枪技“ペネトレイト”
9ea6	习得早剑技“カットイン”
9eaa	习得长剑技“かすみ二段”
a072	水の魔法辞典
a07a	风の魔法辞典
a08f	风の水晶 ×5
a095	水の水晶 ×5

6字密码

密码	效果
04f22u	光の石
06w93k	マインドの水晶 ×2
0a0194	暗の石 ×2
0j273v	ピアス
0lynr5	プロテスの水晶 ×4
0upao0	エリクサー
0z073m	复活の水晶 ×5
0z7771	增加支线剧情“イレム海沟”
0z9075	增加支线剧情“沈没船”
13th85	コテージ ×4
15973l	金块 6
1938he	炎の盾
198co0	バンダナ
1hq7ul	ミスリルの靴
1zpi4l	ミスリルメイル
2921s4	火の石
2abz06	ガスグレネード ×5
2fts0s	水の石
2jw25f	ペンダント
2lu142	土の石
2w5quw	银の针 ×5
2ycrbp	ミスリルの兜
3258kg	增加支线剧情“海岸街道”
3d7yyf	目药 ×5
3nnuqq	ゴールドメイル
3vwxr9	土の石
566ps6	金块 3

密码	效果
56t2wd	暗の石
5u449q	光の石 ×2
5wm8x5	メタルブーツ
61yn22	解毒剂 ×5
6757i9	エリクサー
6dsray	手榴弹 ×5
6nps43	スタングレネード ×5
6rjg52	风の石
8333a0	ミスリルの腕轮
84o45p	增加支线剧情“エキスパート”
85ckz1	增加支线剧情“消えた结婚指轮”
85n1ja	暗の石
8axgcc	サングラス
8duo35	ダイヤメイル
8goam0	ドラゴンの盾
8obz2p	ゴールドの小手
8ou1tx	增加支线剧情“残りひとつの魔力”
92z9wq	ヘイストの水晶 ×4
971i14	とんかち ×5
9s389u	十字架
9ukmpw	アイスシールド
9zf2p9	增加支线剧情“胜ち组？”
a70098	增加支线剧情“イレム海沟”
ap29zc	金块 4
ax33qi	增加支线剧情“フェンリルの迷宫”
c3e4m7	风の石
c4mr36	增加支线剧情“イレム山道”

密码	效果
chf260	ちゆの魔法辞典
cx88z3	金块 7
d677bh	ゴールドの兜
devu00	火の石
dg52u1	エリクサー
dlfkzm	火炎瓶 ×5
eg7pry	ハイポーション ×5
es4hju	增加支线剧情“キナイア街道”
f31qx8	增加支线剧情“イレム街道”
f328z1	金块 8
f3r31o	コサージュ
foctzu	ダイヤのゲタ
fxics3	コーヒー×5
gllnfz	エリクサー
h0u84n	金の针
hczs73	土の石
i5p8gp	ダイヤの小手
i78czi	ブローチ
ir40n1	增加支线剧情“亲父の背中”
j0erp9	增加支线剧情“石の向こう”
j7eq50	再生の魔法辞典
j9zaul	回复の魔法辞典
jji27l	水の石

密码	效果
k0dhle	暗の石
kff816	バーサクの水晶 ×2
kisd4u	风の石
mi6693	增加支线剧情“天空の遗迹”
nov3kp	テレポ 3 个
nv598n	增加圣堂的挖掘点
o0fbpj	金块 5
o5k42r	ダイヤの兜
og2k2d	水の石 ×2
oi0xu7	付与の魔法辞典
oo99e0	风の石 ×2
p8ik9y	增加支线剧情“イレムへの手纸”
pjui9r	复活の水晶
r9b3ib	耐火マント
riy60w	火の石 ×2
s1fg9a	光の石
s4st42	强化の魔法辞典
st8fo5	火の石
vb20q8	防寒マント
wgl9bn	光の石
x08n34	增加支线剧情“ハシド山道”
xrb308	のどあめ ×5
z626p5	水の石

第二章 过去

圣道

┣从大地图内来到圣道，朝西边前进来到新城镇イレムの街へ，这里的敌人有一定强化，如果感到吃力不要太过恋战。



イレムの町

┣前往下方的长老家和老婆婆对话，得知在村外玩耍的小孩遭到魔物袭击，同时新地点山间の洞窟开启。

┃┗临走前不妨在此处将装备更新一番，会使接下来的战斗轻松一些。

山间の洞窟

┣迷宫中增加了机关陷阱，踩上后会出现隐藏的宝箱，需要注意的是 4F 有两个机关，其中左边的机关踩上后会出现强力敌人，开启机关时最好先进行存档，以免打不过发生悲剧。

┣在地下 2F 会遇到フレイヤ（芙蕾娅），将其击败后她会加入队伍，深入后遇到 BOSS ドグラ，对手的实力很弱，多使用连携攻击可以轻松消灭。搞定后在最深处的宝箱中获得关键道具“驱动エンジン”。

イレムの町

┣回到长老家和老婆婆对话，她拜托杜恩等人帮忙照顾芙蕾娅，并将关键道具“サモン”交给杜恩，此时可以回到神殿进行时空穿越，在穿行过程中杜恩再次遇见神秘人旺达拉，在他的指点之下杜恩学会了控制现在时空的能力（战斗中按 Y+ 方向键更改发动的能力）。

┃┗回去前推荐顺路完成该处的支线任务，和长老家外面的小孩对话即可触发，完成方法为：前往レイの町和右上方的道具店老板对话获得关键道具“净化マシン”，再前往砂漠の遗迹调查 2F 的宝箱完成支线。



第三章 现在

ダームの町

├来到上方的村长家，将芙蕾娅交给村长照顾后即可前往下一个目的地。

イレムの町

├来到下方的村民家和クロノス（库洛诺斯）对话，地震后出现旺达拉所说的混沌之城——カオス城，此时杜恩想起旺达拉消失前交代的话，决定前往南の塔取得时空扭转的情报，剧情后得到南の塔の键。

南の塔

├使用钥匙开启 1F 的大门后就可深入，来到 3F 后从裂缝中跳下，再一路绕到塔顶，与 BOSS アシュラ开战，BOSS 的弱点为水，战斗时可以活用现在的时空驱动阻止 BOSS 的进攻，获胜后取得レーダーシステム（能在地图上显示宝箱位置）和カオス城の键。



カオス城



├通过イレム街道向南进入カオス城，进入地下 3F 后会出现传送带机关，行动时要注意观察箭头方向，一旦走过就不能逆向移动回来。需要注意的是，此处左上和中央的宝箱都需要从上层落下才能获得。地下 2F 的移动机关同样不能逆向移动，乘坐时最好不要到处走动，以免不幸掉入下层。

├用钥匙打开地下 1F 的大门后进入本部，之后的路一马平川，到达最上层和 BOSS カオス发生战斗，开场后多利用全体攻击的技能消灭两个杂兵，再集中火力攻击 BOSS。胜利后入手“未来ワープ”。

イレムの町

├和库洛诺斯对话后得到フリーズシステム（按下 Y 键能使时间暂停），随后即可回到神殿进行时空穿越。

第四章 未来

イレムの町

├未来的世界已近乎被海水淹没，只有少数高地还留给人类最后的希望，来到イレムの町和库洛诺斯对话，他告诉众人东边大陆的バイパーの都市集结着和杜恩他们志同道合的人。临走前库洛诺斯将发掘システム（在地图上会显示一次发掘点）交给杜恩。

├和宿屋的 NPC 对话后获得メタモルの魔法（可让角色们变化成魔物，以此形态可以和沉入海底的ムーの町居民交谈，否则会进入战斗）。

新ムーの町

├调查上屏幕中有红点标志的墓碑进入地下，与メルローズ（梅尔洛兹）对话，他告诉众人原来的村庄已沉入海底，村长也已经过世，如今他正带着村民在地下坚强地生存着。临走前梅尔洛兹把警戒システム交给杜恩（地图上显示敌人的位置，BOSS 级敌人会以红色大圆的图标表示）。



バイパーの都市

├从右上入口进入革命军基地，让众人意想不到的是以往那个一直跟在杜恩背后的小毛孩デューン（迪奥尔）居然是这里的指挥官，交谈后众人得知现在的局势非常不乐观，前去调查遗迹的ネメシス（内梅希丝）被魔物们抓走，革命军的先遣部队已经前往异次元空间进行援救，虽然杜恩等人也想前往异次元支援，但要先抢回被夺走的时空扭曲装置。剧情后获得カプセルホテル（开启战斗机的住宿功能）。

├此处的有不少强力装备，可以依资金情况适当进行一些更新。

シェルター

├进入水下研究所和博士对话，获得ロケットベルト和通信机，之后回答はい前往浮游大陆。

ヤディスの村

├和入口的 NPC 对话，出现新地点天空の遗迹。

天空の遗迹

├此迷宫比较讨厌，不顺着水流行走移动速度会降低，此时很容易被敌人碰触。需要注意的是右下角的宝箱必须使用 Y 键的冷冻功能将水面结冰才能获得。得到地下 2F 宝箱中的リモコン后，地图上出现新迷宫神々の山。

神々の山

├山中的敌人非常多，如果各位感到战斗难度较大，可在回复点附近反复刷怪提升能力，要注意区域 4 的机关踩上后会出现隐藏敌人，到达山顶后进入高塔，一路盘旋向上到达 8F 落入陷阱，重新登上 9F 踩下剧情中出现的机关，进入后和 BOSS ミロク发生战斗。BOSS 的弱点属性为火，战斗中 BOSS 会频繁召唤杂兵进行干扰，如果对自己的回复强度有信心，大可不必理会杂兵，集中火力消灭 BOSS。胜利后获得时空ワープ和スカウトシステム，此时战斗机完全觉醒，在大地图上按 Y 键便能呼唤。



シェルター

├和博士对话后能让战斗机变成装备，在战斗中使用可以召唤战斗机进行支援炮击，此外スカウトシステム可以在敌人未发现我方（即灰色状态）的时候进行捕捉，随着捕获数量和种类的增加，战斗机使用的炮击也会增强。准备就绪后即可前往异次元。

第五章 异次元

ダリウスの町

├在穿越过程中杜恩再次见到旺达拉，此次交谈旺达拉告诉杜恩，原来战斗机就是他制造的，离开前旺达拉交待杜恩要小心索尔神，并帮他开启了最后一个时空驱动——未来召唤，此时时空装置也能负增长，即是朝左边累积，有不少支线任务要出现新选择需要用到这个功能。

├虽然成功穿越了时空，但战斗机的引擎也遭到破坏，只能在低空飞行。无奈之下只好让迪奥尔向东探索，而杜恩等人则在附近打探消息。

ハーミットの村

├进入左下的民家和村民对话，来到村子左上角调查后获得またたび。注意不要和村子中的猫型怪物对话，会进入战斗。

フェンリルの迷宫

├开始地点右边的道路是宝箱，左边才是正确道路。如果此时没有携带またたび，挡路的猫型怪物将不会消失。踩下机关后迷宫中的道路会发生变化，到达 9 区与フェンリル进行战斗，敌人的弱点是水，可以利用水属性的高级魔法给予它大量伤害，胜利后入手牢屋の键。

├继续深入迷宫，在 4 区的小房间中救出内梅希丝。



キナイアの町

┣回到ハーミットの村和之前的NPC对话后前往ダリウスの町，和左上角的NPC对话，乘船来到キナイアの町，这里有优质的装备和魔法书，只是价格比较坑人……各位可以根据自身的经济实力适当更换装备。



ハシド山

┣注意迷宫中采掘点附近有很多敌人，想挖掘道具的话要做好打群架的准备，在5区深处和BOSSベリアル发生战斗，敌人的HP较多，并会使用毒属性攻击，最好多带一些回复魔法，胜利后调查BOSS身后的宝箱能获得四圣剑之一的ソロモンソード。

パゴスの迷宫

┣前往水晶岬与深处的シャルル对话，地图上开启新的地点パゴスの迷宫，进入后要和BOSSパゴス展开战斗，对手的弱点属性是圣，可以多使用刚获得的圣剑战斗。需要注意的是BOSS每回合会回复1400的HP，如果输出不够的话战斗压力会很大，建议战斗前先累计满时空驱动的点数再来挑战。

┣迷宫内部需要按由少到多的顺序踩下有红色光球的机关，顺序依次是：4区、5区、地下1F、迷宫最深处的水门，注意不要踩下黄色的陷阱机关，会出现强力敌人。全部踩下后回到水晶岬与シャルル对话。

荒れ狂う砂漠

┣战斗机毁坏后进入和ヨルムンガンド的BOSS战，对手的弱点是圣属性，攻击力在400左右，注意不要让血少的超能者被秒杀，胜利后需要在沙漠中寻找战斗机的四个关键零件，按上→右→下的顺序即可收齐4个驱动，之后离开沙漠回到大地图。

ステスロスの町

┣进入革命军基地和博士对话，把残存的零件交给他后即可入手2号机，此时大可不必急着触发剧情，可以前往冲の洞窟（有风挡住的地方需要触发支线剧情才能进入）、离れの洞窟、小岛の洞窟等地搜刮宝箱。

クラウドの町

┣飞到右上角的村庄，和右边民家的村民对话进入王宫面见国王，说明来意后国王却对进军地底世界犹豫起来，无奈之下杜恩等人只好先前往ザカリオンの町，和右边民家的人对话后获得圣剑エクスカリバー，有了圣剑在手，国王也终于下定决心与拉古那抗争，并将前往地底世界的通行证交给杜恩（此时合成系统也正式开启）。

ポートルの町

┣前往大地图左边的村庄，进入中央的通道后前往地底世界。

第六章 异次元地底

地底街道

┣虽然在地下无法使用战斗机，但冷冻、捕获等技能依旧有效，地图左边的森林里有很多宝箱，其中南、南西和北三个森林中各有一个机关，踩下后挡路的蜘蛛网就会消失，其中北方森林中的勾玉是重要道具，最好取得后再前往ナスの谷。

┣ナスの谷内的敌人非常密集，进入绿色区域后还会被毒慢慢侵蚀HP，推荐在这里不要恋战，以跑为主。需要注意的是在3区的宝箱中能取得四圣剑之一的村正，到手后村正只有1的攻击力，需要和战斗机内的贤者对话才能解开诅咒，令其化为正宗。

モズマの町

┣进入后会提示是否使用变身魔法，与村上方民房内的长老对话，得知先遣部队已经溃败，在商议过后众人决定分头行动，杜恩一行人负责破坏异次元世界的结界装置。剧情后就能前往北の大阶段前。

コマンドの町

┣变化形态后和门卫对话，将其骗开进入上层的村庄，与左上方民家门口的ボラージュ对话得到高性能炸药，再和屋内的NPC对话取得剑，凑齐破坏结界的必要道具后即可进入结界の遗迹。

结界の遗迹

┣迷宫中的宝箱需要从洞穴跳下后才能获得，到达4-2发生剧情，ディオール为了破坏结界装置暂时离队，而我们要以4人之力面对BOSSボルボック，敌人的弱点属性是圣，在战斗开始后推荐不要出手，4回合后会触发剧情，趁着杜恩等人缠住敌人的时候，ディオール不顾危险地用炸弹成功摧毁装置，此时再向BOSS全力发动攻击吧！胜利后获得战斗机的最后一个装置飞行エンジン。

ラグナ城

┣驾驶战斗机前往ゴート山，进入前记得带满装备，之后将是一场非常艰苦的持久战。ゴート山中充满着毒沼泽，不过可以利用场景中的回复点补充体力，因此无需担心。到达4区后发生剧情，等战斗机将道路打通后继续深入，途中建



议多使用捕捉和冰冻技能减少战斗次数，到达山顶后进入最终迷宫ラグナ城。

┣按下2F的机关会让移动平台发生变化，从1F左下的楼梯往上前进，来到图中位置后跳下，就能落入1F正中央的传送点。进入后要和BOSS军神ディール发生战斗，对手的弱点属性为圣，由于它的全体攻击会造成我方全员700左右的损伤，在战斗中最好让一个超能者专职负责回复工作。胜利后一路向上到达4F。

┣在此处众人见到了满头白发的索尔神，此刻他正用尽全力压制住体内的异次元魔物拉古那，并摆脱众人趁机将他击倒，进入战斗后只要磨过6回合即可，不过玩家也可以趁机使用一些消耗较少的道具提升一些能力。6回合后索尔神体内的拉古那彻底觉醒，随后进入真正的最终决战。

┣ラグナ的速度很快，战斗时最好派遣一名超能者专门负责回复工作，其余战斗人员则使用圣属性武器展开有效打击，随着BOSS不断受到伤害，它的三支触手会逐渐消失，本体随后也会变成紫色状态，继续给予攻击再次消灭三根触手后就能彻底击溃它的本体。战斗中如果BOSS召唤出杂兵，一定要使用强力的单体攻击优先解决，否则很容易被敌人的连携攻击秒杀。

┣胜利后ラグナ会觉醒成真ラグナ，不过战术和前一战没有多大变化，依然是优先消灭杂兵后使用强力招式集中攻击BOSS，本战中BOSS会使用大威力的蓄力攻击，进行蓄力后会在2回合后发动攻击，对我方全体造成800以上的伤害。如果我方速度够高，推荐使用时空驱动取消这招。

┣消灭拉古那后，超时空战斗机载着众人飞离异次元，索尔神则用最后的力量击碎了水瓶。随着世界成功脱离危机，历史也就此掀开全新的篇章……

通关后的要素



Ending后系统会提示玩家是否存档，通关后的存档会有一颗星星标志，标题画面也会出现New Game+选项，用该模式进入游戏即为二周目，能够继承金钱和关键道具以外的全部道具，角色的强度、习得的技能也可以选择是否继承。此外，在一周目完成的支线、密码和怪物资料都会记录下来，游戏会也追加Hard难度，部分支线任务需要在二周目或Hard难度下才会触发。



严冷的冬季走进温泉泡上几个小时，那种幸福感是很难用语言形容的。如果大家有计划在春季期间前往日本旅游，千万别忘了去当地的温泉走一走，绝对会给你带来难忘的回忆。另外，要过年了，小九要祝所有读者春节愉快。虽然天气冷，但多出去走走还是有好处的。新的一年里，“邪魔院”会一如既往地给各位献上最有趣的东瀛见闻，还请大家多多捧场！

东瀛采风

《MHP3》温泉街之旅

日本的温泉街是围绕温泉而建的一系列旅游景点的统称，除了大小露天与室内温泉，温泉街通常还包括旅馆、小食店、风俗商业街等多种周边服务设施。即使温泉位于与世隔绝的深山内，游客也不必担心没有落脚的地方。《MHP3》发售不久，Capcom就花费很大精力为“猎人”玩家策划了一次特别的温泉街之旅，活动的举办地信州涩温泉位于长野县志贺高原的山间，下面就让我们一起去看看吧！

乘坐电车前往涩温泉，游客可以从JR长野线乘坐长野电铁从汤田中站下车再转乘巴士。当来到长野站，你就会发现这里与众不同的地方：车站内和月台上的广播里反复播放的是行云村农场的背景音乐，而缓缓驶来的列车则印着随从猫和雷狼龙的图案，整部车身都能看到《MHP3》的醒目LOGO，这部“怪物猎人”主题的痛列车被命名为“怪物猎人特急 热气号”。



◀温泉街的入口处是名为涩汤桥的廊桥，《MHP3》制作小组的一濑泰范在这里与游戏的看板合影。



▼这座温泉的内部设施仿照集会浴场搭建，游客在这里除了泡澡还可以享用上等的日式和食。



▼“足汤”就是用来泡脚的了，富含矿物质的天然温泉对脚部有很好的疗养效果。



◀出来玩自然要带一些土特产回去，温泉街到处售贩着《MHP3》主题的相关周边。这些周边大部分与游戏无关，都是充满温泉街特色的商品，诸如糕点、水杯、木屐、浴巾等等。



▲列车出站的提示音为集会所任务出发时的铃铛声，相信很多“猎人”听到后都会觉得捧腹。



▶村口有一座猫外形的岩石，滚烫的温泉从岩石的上方直流而下。这块温泉岩石仿照行云村村长背后的石头还原而成，被取名为“喵泉岩”。



▼整个温泉街被按照行云村的风格进行了划分与装饰，连向导图也是游戏的风格。



■在一座名为和合会馆的设施内陈列着等比例大小的雷狼龙模型，周围还垫上了杂草。与之合影的依然是一濑泰范。



■温泉街的加工屋可以为游客量身定做精美的工艺品，加工屋的门口放着一座木刻的艾鲁猫雕像。

ENTER THE GAME

多边共享区

ENTER THE GAME

ENTER THE GAME 栏目主持 条落

大家看到本期杂志的时候正好是春节期间吧！这里条落先给您拜年了！恭贺各位新春快乐，兔年吉祥，大发财源，学业有成！考虑到不少朋友过年这几天时间充裕，本次多边共享变身为新春特别版，给大家推荐了一些游戏玩家们很可能会喜欢的电影作品。大家可以趁节日期间补习一下，但愿能给您的节日增添一些轻松和乐趣。当然啦，这些电影也只是一少部分，说不定落下了不少适合玩家们观看的大作，这里权当抛砖引玉了。



雷电 提供

伊莱之书

原名：The Book of Eli

IMDB 评分：6.9/10

《伊莱之书》，原名 The Book of Eli，国内的很多地方将之翻译为《艾利之书》，不过 Eli 这个名字还是要念作伊莱的，所以还是《伊莱之书》更准确一些。如果玩过《辐射》的玩家看本片一定会泪流满面，本片将废土的风格表现得淋漓尽致，四处都堆放着破败的物品，已经报废的汽车，锈迹斑斑的广告牌，断裂的公路，残缺不全的房屋，人们身上穿着各种还能找到的衣服抵御夜晚的寒冷，核战后的人类文明支离破碎，如何生存下去是所有人的最大问题，于是人们变得疯狂，世界变得疯狂。影帝丹泽尔·华盛顿饰演电影的主角伊莱，沉默的黑人伊莱是独来独往的旅行者，他横越荒芜的美洲大陆，一路阅人无数，身怀绝技且有自己的行事作风，被卷入一本书的纷争之中，传说这本预言书会将给人指引。而那之后的巨大秘密又是什么呢？还请各位看官亲自欣赏。电影中的打斗场面非常漂亮，干净利索，叙事方式也让人敬佩，二周目观影是必不可少的，你懂的。





胜负师 提供

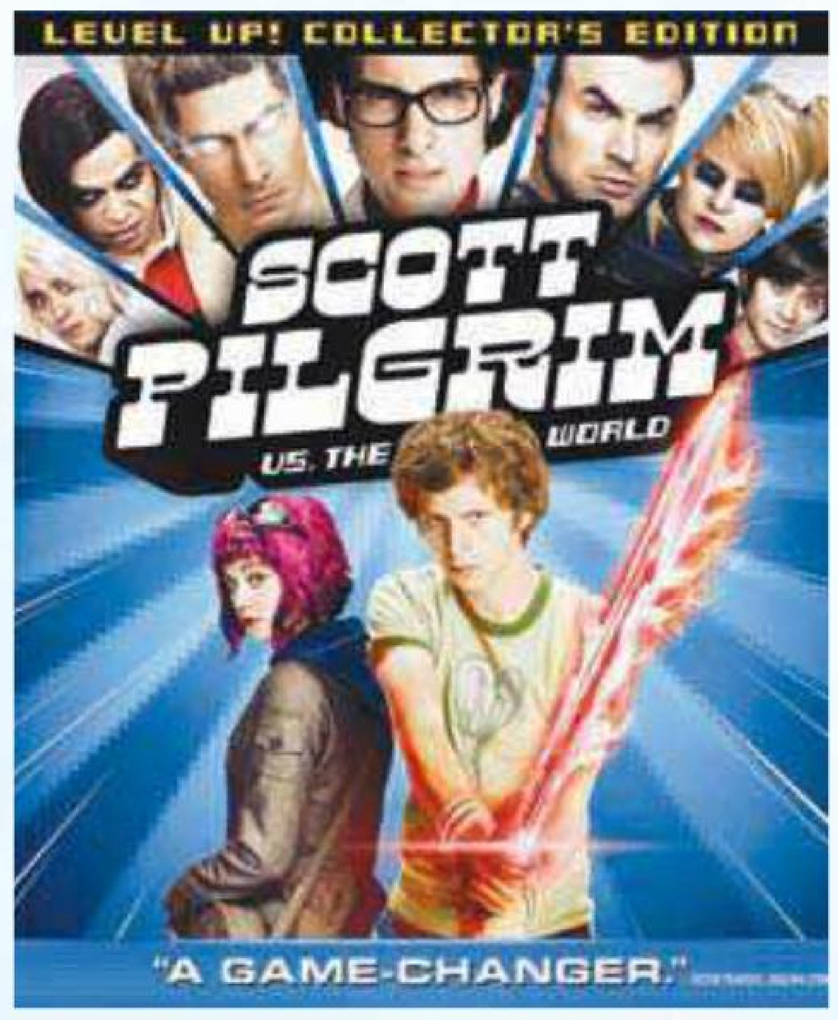
《歪小子斯科特》

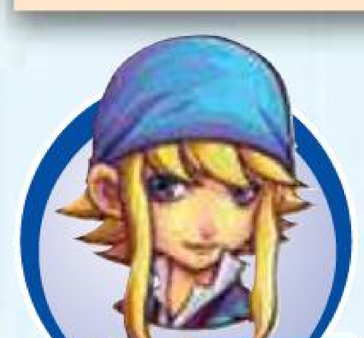
原名：Scott Pilgrim vs. the World

IMDB 评分：7.9/10

评价不俗的《歪小子斯科特》改编自同名漫画，影片讲述了加拿大小乐队的贝司手斯科特对来自美国的神秘女孩蕾蒙娜一见倾心，但想要和梦中情人在一起的话就必须打败她的七个邪恶前男友，一场对抗前男友军团的大战随即展开。

影片主要面向年轻观影群体，主打新生代演员，男女主角虽长得不够美形，但也算是有个性十足，片中几个配角倒是大有来头，比如神奇四侠中的火人以及新一代超人的扮演者。其实该片也有超能力的设定，只是多为调侃和恶搞的状态。之所以说本片是 2010 年最适合游戏玩家观看的电影之一，不仅是因为其“奇幻动作冒险爱情喜剧”的多样性，有着玩家喜闻乐见的表现形式，更重要的是本片还将大量复古与怀旧的游戏元素融入其中。因为剧情本身的荒诞与天马行空，让这些元素的出现显得十分自然，只要是有一定的游戏阅历，影片总能在不经意间让你会心一笑。





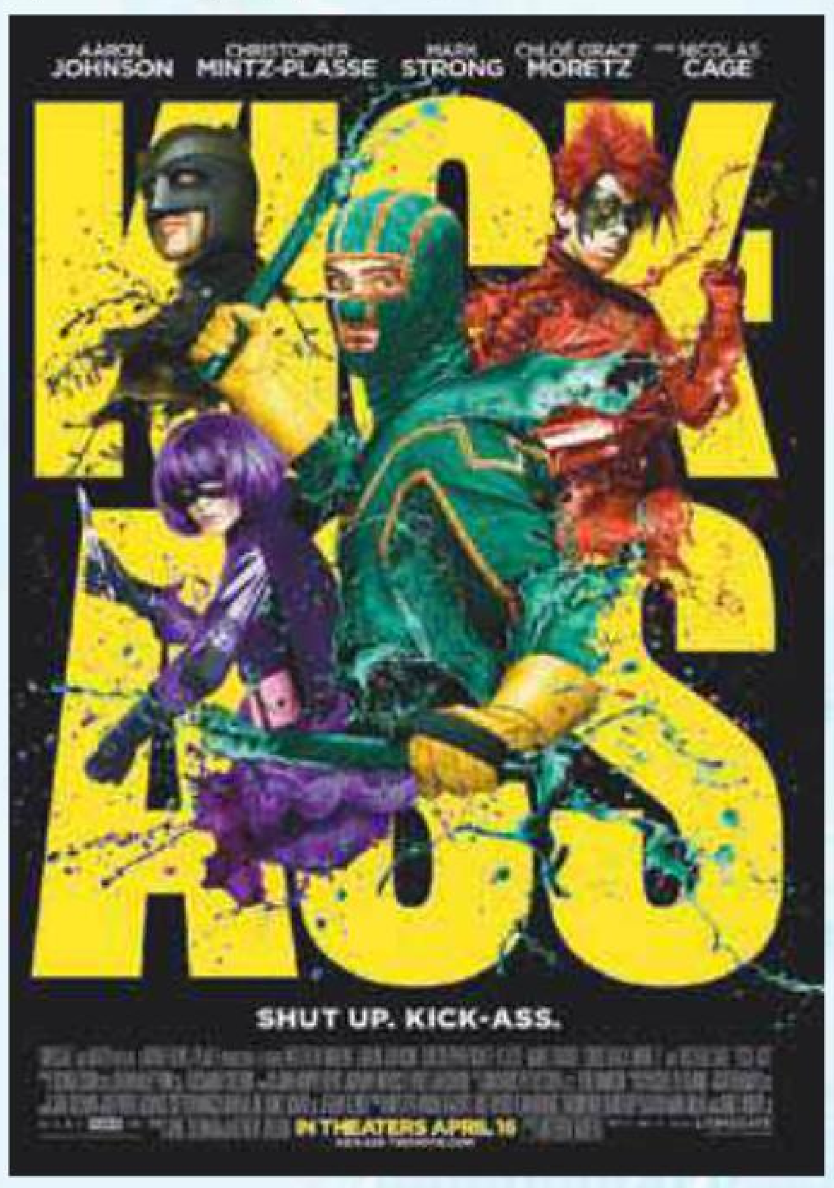
纱迦 提供

海扁王

原名：Kick-Ass

IMDB 评分：8.0/10

每个喜欢看漫画的人都有过成为大人物的幻想，区别只是你想开机器人抱萝莉，还是当超人来拯救世界。不过现实往往是残酷的，这样的大人物不会出现在现实里。《海扁王》这部电影虽然算是超级英雄电影，但主人公 Dave 没有任何超能力，也没有高超的武艺，他只是一个渺小普通的学生。但他凭借自己的勇气，走红 YOUTUBE 和 MYSPACE，赢得了海扁王的称号。他是新一代超级英雄的代表，也是与蝙蝠侠超人这种传统超级英雄截然不同的存在。



《海扁王》电影另一大亮点是塑造了 HIT GIRL 这个形象。这位长相甜美但杀人不眨眼的小萝莉被美国观众评价为 2010 年最令人难忘的银幕角色。尽管 ACG 里的暴力萝莉不在少数，但在真人电影里这样的角色非常罕见，而且她杀起人来比布鲁斯威利斯和尚格云顿这种动作巨星还要利索。再配合她脸上的天真笑容以及欢乐的出场音乐，这种巨大的反差反而使得她的形象更加生动可爱。

《海扁王》是一部适合所有游戏玩家的电影，无论你喜欢东方文化还是西方文化。看过电影之后记得去尝试一下 PS3 上的同名游戏哦！



八重樱 提供

爱丽丝梦游仙境

原名：Alice in Wonderland

IMDB 评分：6.6/10

被电影迷们美誉做鬼才的大导演提姆·波顿在 2010 年为粉丝们带来了颠覆传统的新作。虽名为《爱丽丝梦游仙境》，但内容却没有照搬路易斯·卡罗的童话《爱丽丝梦游仙境》，而是另辟蹊径讲述 19 岁的爱丽丝重回仙境的故事。电影中充斥着提姆·波顿天马行空的奇想和诡异莫辩的造型设计，荒诞不羁中透露着对现实世界的反讽嘲弄以及对返朴归真的真挚向往，令人不由得感叹提姆·波顿数十年如一日对电影风格的坚持。本作紧接着《阿凡达》上映，为了趁着 3D 新兴捞一笔钞票而制作了 3D 版本，不过 3D 效果更像是把人物和背景变成纸片分层站立，视觉上很难令人满意，所以看个普通 2D 版本也没什么损失。值得一提的是，在片中饰演偏执狂红心皇后的演员海伦娜·卡特是提姆·波顿的未婚妻，这位貌美如花的英伦少妇自从与提姆订婚之后就基本会在他的所有作品中出现，而且造型一次比一次“惊艳”……

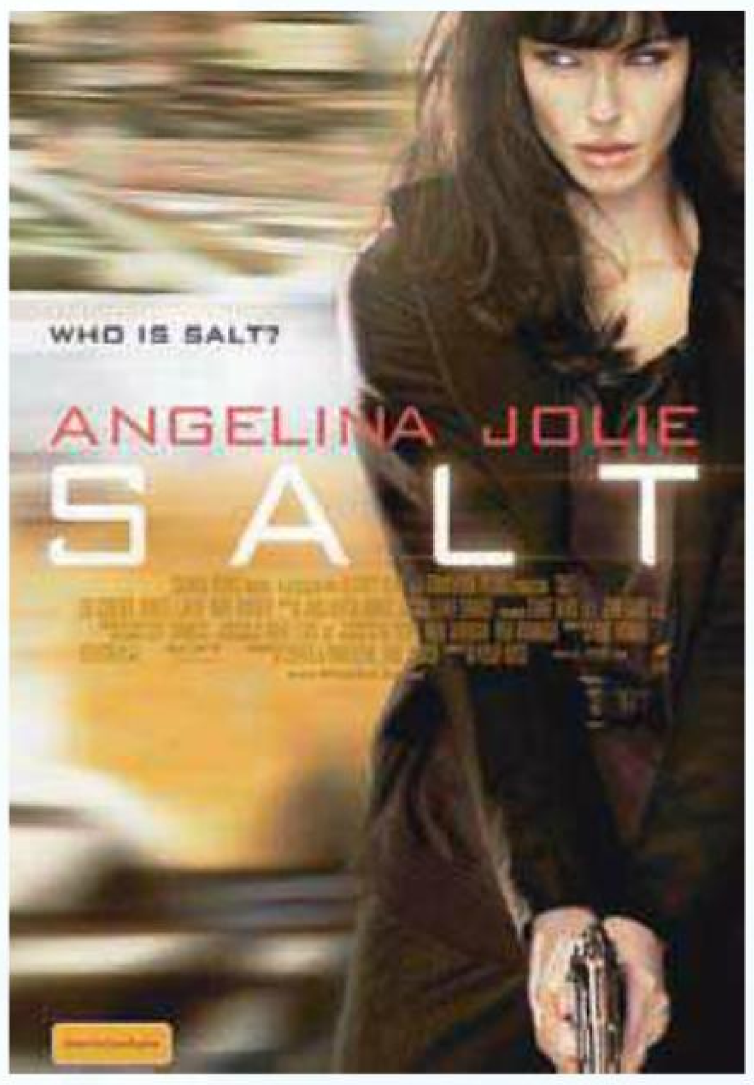


特工绍特

奈落 提供

原名：Salt

IMDB 评分：6.5/10



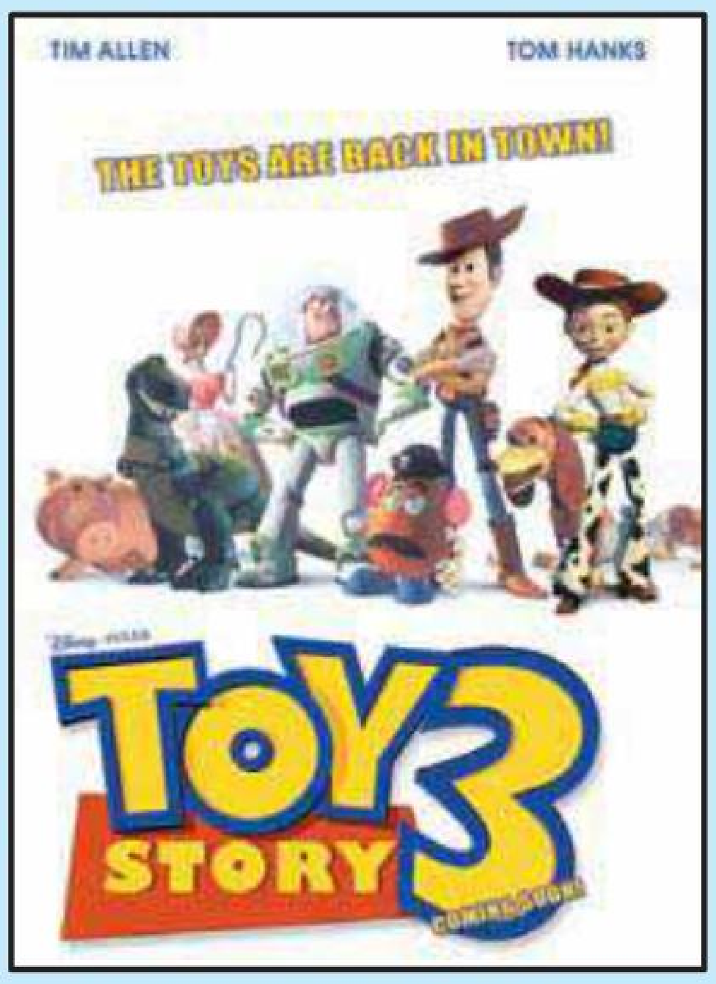
这是一部风格硬派的反侦察大片，拳拳到肉的格斗战和惊心动魄的逃亡情节让本片成为近年来又一部经典特工电影。电影的故事比起同类的作品稍显复杂。安吉丽娜朱莉饰演的女特工绍特在审问一位俄罗斯间谍时被对方指认为双重间谍，为了洗清自己的罪名，绍特开始了从 CIA 总部的逃亡之旅。然而途中真相渐渐浮出水面，原来那名俄罗斯间谍的指控并非子虚乌有，确实有一名叫绍特的俄罗斯间谍被安插在美国政府深处，伺机刺杀美国总统。不但如此，这些俄罗斯间谍从小就属于一个秘密组织，他们中的很多人已经在白宫站稳脚跟，等待接应同胞。绍特是否清白也越来越扑朔迷离……本片原本是汤姆 · 克鲁斯主演，中途换为女演员朱莉，同时剧本也做了大幅改动。可喜的是朱莉完美地诠释了绍特英姿飒爽、亦正亦邪的气质。本片有很多剪辑版本，不同版本之间的差异巨大，很多故事情节出现逆转。对特工电影有爱的玩家朋友一定不要错过这部《特工绍特》。

玩具总动员3

雷电 提供

原名：Toy Story 3

IMDB 评分：8.7/10



玩具是我们的朋友，皮克斯的动画总是会温暖我们的心。这不仅仅是一部给小孩子看的动画电影，其实他更适合年龄稍大一些的大孩子，和那些已经渐渐衰老的大人们，片中表达出的那种和玩具的情感会让所有曾经年幼过的人心灵湿润。如果你看过《玩具总动员》的前两部电影的话，那本片更是会带给你无限的感动。当我们一步步长大成人，当我们越来越熟悉这个未知的世界，我们会忘记很多，丢掉很多，那些我们曾经视若珍宝的东西走出我们的视线后需要有人提醒我们他们的珍贵，《玩具总动员 3》就是这样一部电影，我们童年的伙伴并未抛弃我们，只是我们找不到他们了，他们拼了性命也要回到我们身边，当我们重新看到自己心底的童心是那么美好的时候，那童心就会再次开始膨胀，胀满我们的身体，给我们幸福。

生化危机 战神再生

八重樱 提供

原名：Resident Evil：Afterlife

IMDB 评分：6.0/10

在欣赏这部电影前，首先你要先搞清楚自己希望从它身上得到什么。如果你是抱着认真想看一部出色的游戏改编电影，并希望能从电影身上重新品味到游戏所带来的感动的话，那么请对《生化危机 战神再生》敬而远之。但如果你的心理承受能力很高，并且富有娱乐精神，那么这部披着丧尸外皮大行搞笑之风的片子绝对能为你的休闲时间增添不少欢乐。本次的故事紧接着《生化镇危机 3 劫后余生》，在 T 病毒影响下获得超人能力的爱丽丝直捣安布雷拉公司老巢，和墨镜男威斯克一决高下。虽然剧中能看到不少向《生化危机 5》致敬的场景出现，不过显然导演对游戏的理解和广大玩家并没有站在同一战线，剧情神马的基本都是浮云。不过由于采用了 3D 拍摄技术，使得战斗场面更具魄力，那些扑面而来的丧尸和四处飞溅的鲜血都相当刺激观众的感官神经，恰到好处的配乐也为动作戏码锦上添花。

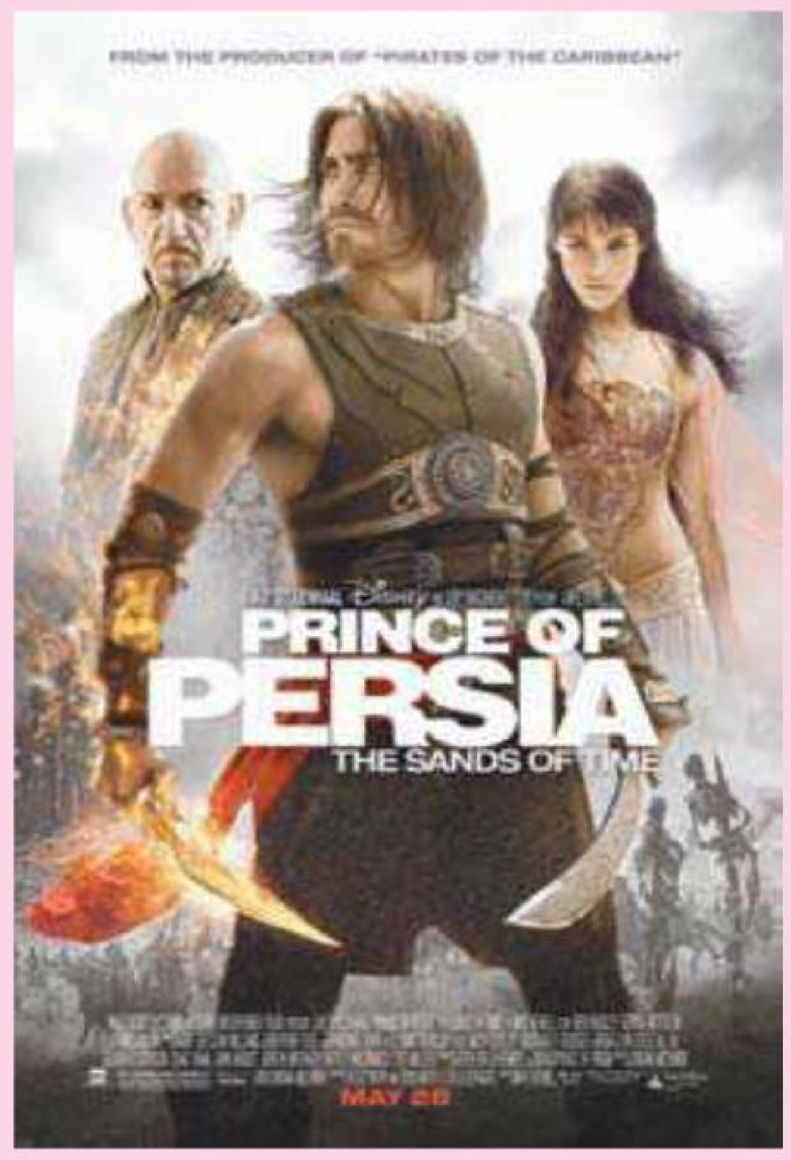
波斯王子 时之刃

九兵卫 提供

原名：Prince of Persia：The Sands of Time

IMDB 评分：6.7/10

由迪斯尼推出的《波斯王子 时之刃》取材于我们众所周知的 Ubisoft 的同名游戏《波斯王子》，电影由好莱坞金牌制片人杰瑞 · 布鲁克海默制作，著名导演迈克 · 内威尔执导，耗资 1.5 亿美元。男主角达斯坦的扮演者为杰克 · 吉伦希尔，而女主角塔米娜则由杰玛 · 阿特登扮演。无论是制作阵容还是影片的整体素质，都足以堪称玩家近年来最不可错过的游戏改编电影之一。电影虽然引用了系列评价最高的二代《时之砂》中的经典元素，但整个故事却为完全原创，众多耳目一新设定让游戏的 FANS 大开眼界。《波斯王子 时之刃》的最大魅力在于，电影全程几乎都在高潮中展开，峰回路转的剧情令观众目不暇接，出身平凡的达斯坦王子以及掌握神秘力量的塔米娜公主以智慧与勇敢成功完成了命运的逆转，同时也赢得了观众的肯定。



新世纪福音战士 新剧场版 破

九兵卫 提供

原名：エヴァンゲリヲン新剧场版：破

IMDB 评分：7.9/10



作为影响一代人的传奇作品，Khara 的《新世纪福音战士》一直以来都被视为动画作品中不可动摇的经典，《新世纪福音战士 新剧场版》的制作水准也在日本业内称得上一流。在 FANS 的强大呼声下，继由 TV 版改编的《新世纪福音战士 新剧场版 序》在 2007 年上映之后，新剧场版第二部《新世纪福音战士 新剧场版 破》的 BD/DVD 版也在 2010 年夏天正式问世。不同于以往的剧场版，“新剧场”在内容上改动较大，不仅画面彻头彻尾地全面升级，还增加新的机体、新的使徒等，细节方面的修正数不胜数。《破》中登场的新人物真希波更是将“EVA”的热潮引向了新顶点。

盗梦空间

雷电 提供

原名：Inception

IMDB 评分：9.0/10

《盗梦空间》是 2010 年最火的电影之一，是最具话题性的电影。本片被定义为“发生在意识结构内的当代动作科幻片”，导演克里斯托弗 · 诺兰总是带给我们惊喜，《记忆碎片》、《致命魔术》、《蝙蝠侠》前传，到如今的《盗梦空间》，一次又一次让我们体验到电影的震撼力。用再多的语言去夸奖《盗梦空间》的优秀都会显得不足够，说它没有缺点那是太过偏袒，不过《盗梦空间》在创意、故事、画面、音乐、节奏等等所有环节都表现得超凡脱俗，诺兰导演对电影拍摄手法的坚持之心也让人敬佩，所有镜头都以真实拍摄为基础，却展现出最让人留恋的梦境，相信还没有看过本片的人应该不多，如果你真的还没有看过本片，那不用犹豫了，赶紧去看就对了。在梦和现实之间体验心跳的感觉！

注：IMDB 评分为当时数据。

日本的新年指的是从1月1日至1月3日这三天时间，相当于是中国的春节。这期间，从亲朋好友到大小企业都有在新年期间赠送贺年片的习惯（日语写作年贺状）。贺年片大多为明信片的形式，一面印有应景的贺年图案，一面留给人自由发挥去写一些祝福的话语，至于企业印刷的贺年片则基本会直接把祝福话语印在正面的图案上。

作为与视觉艺术密切相关的游戏界，各大厂商和游戏品牌制作的贺年片不仅仅寄托了他们对于过去一年间支持自己的玩家们的感谢，更是宣传造势的手段，一张创意十足的贺年片往往能发挥出事半功倍的宣传效果。下面就为读者们献上一组游戏厂商和品牌制作的贺年片（有不少是只在网上出现的电子版），哪张最对你的胃口呢？



怪物猎人便携版 3rd

非常另类的《怪物猎人 便携版 3rd》贺图，狩猎猫的表情更是贱得一塌糊涂。



Capcom

Capcom 的官方贺年片同样也是狩猎猫作主角，背景中是去年发售的三部作品。

Konami

Konami 官方贺年片的亮点在于身穿和服的三位妹子，这身传统服饰的打扮想必是令不少宅男心跳加速了吧？



口袋妖怪

可爱的口袋妖怪们在雪地里愉快地打着雪仗，看到它们连心情都会随之放松下来呢。





PeasSoft

美少女游戏厂商 PeasSoft 专程请画师绘制了一幅雪兔加美少女的贺年图，效果非常惊艳。

微软

微软的贺年卡意图很明显，就是在宣传 Kinect。看到没？即便是穿着厚重的和服也能畅玩《Kinect 大冒险》，如此出色的体感设备，你还有什么理由拒绝它？



Bandai Namco Games

今年是“《太鼓达人》系列”诞生10周年，可爱的小太鼓们又非常适合出现在喜庆的场合，Bandai Namco 自然是要趁机好好做一番宣传的。



TYPE-MOON

来自文字游戏厂商 TYPE-MOON（型月）的贺年卡，三位女孩分别是《魔法使之夜》的苍崎青子、“《Fate》系列”中的 Saber 和《GIRLS WORK》的女一号游日部栎。





幻境神界 大天使的崛起

虽然《幻境神界 大天使的崛起》在 2010 年缔造了众多搞笑传奇，但这张贺年片倒是大走意境风格，至于今年的销售量会如何……大丈夫だ、问题ない！



Bethesta

这张贺图大有宣传“欢迎来到拉斯维加斯，这里是成年人的天堂”的意味……





SEGA

SEGA 的贺图可谓是霸气十足，几位大哥，您们这是打算全副武装来讨要压岁钱么？ orz

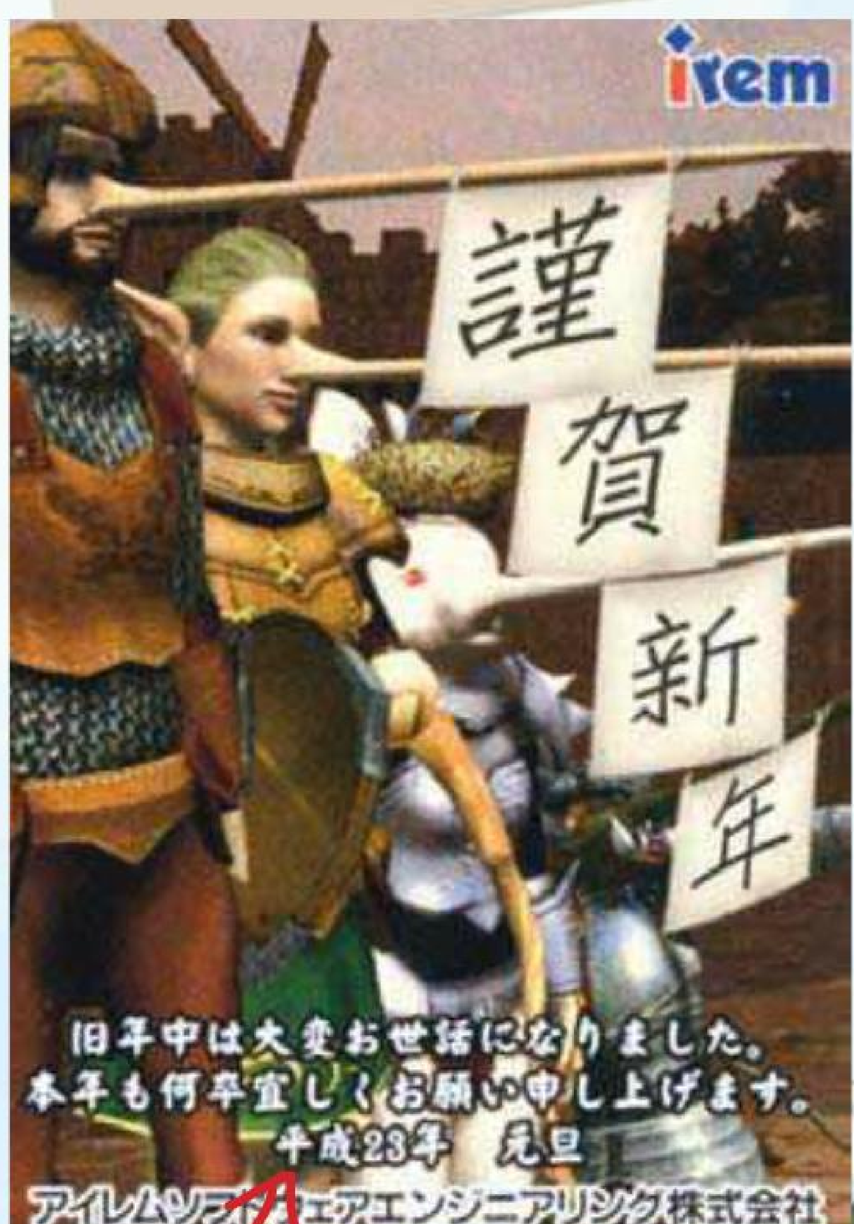


Koei Tecmo

“光荣脱裤魔”的贺年卡只是把旗下代表作的角色们整合到一起，显然是缺乏诚意。

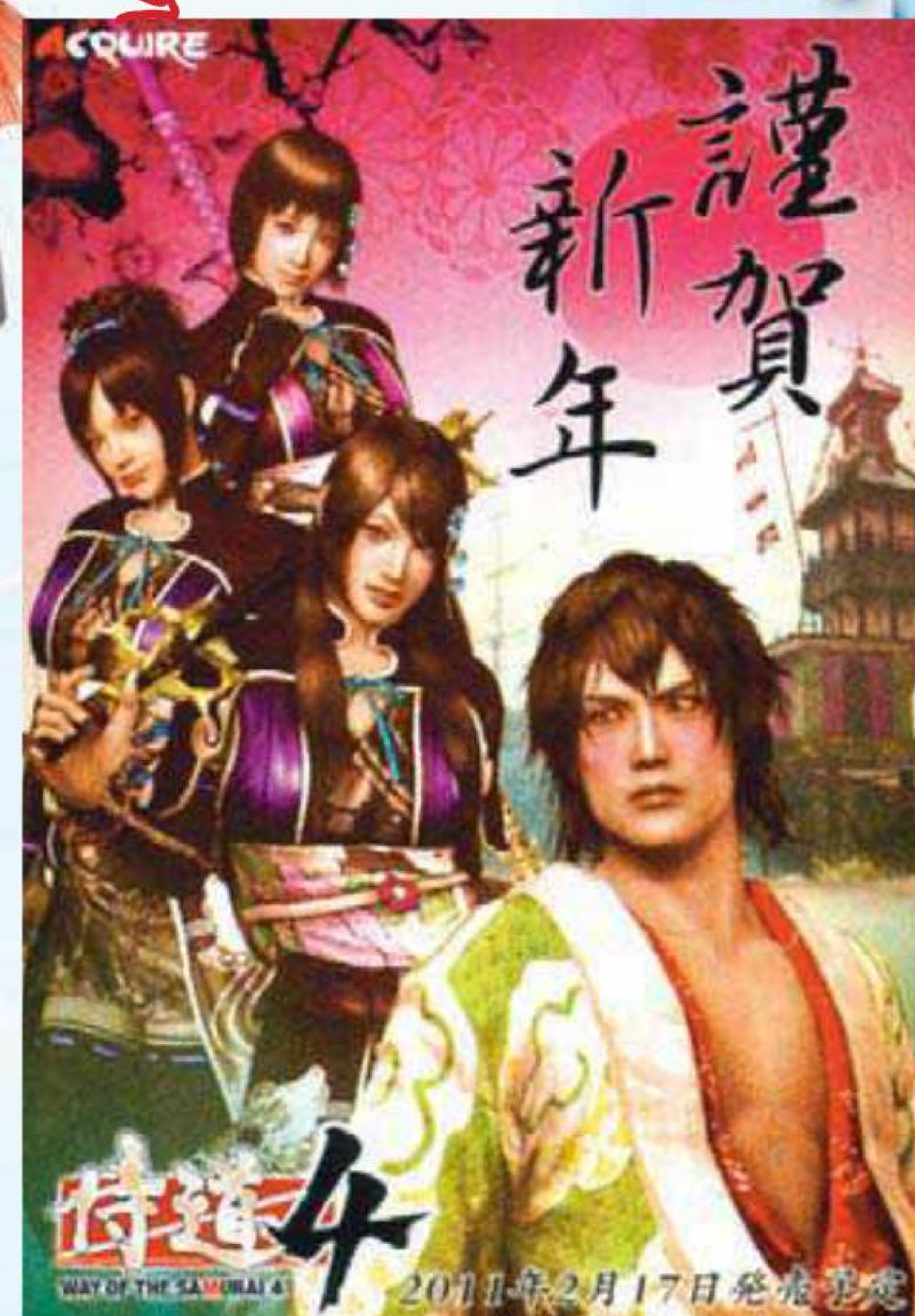
Ubisoft

今年是兔年？错！今年是疯兔年！做好心理准备吧，这群调皮的家伙在今年一定会闹翻天的！



Acquire

《侍道 4》是 Acquire 近期主推的游戏，从构图来看，男主角的表情显得格外猥琐……



irem

irem 大走搞笑路线，用长鼻子支撑起“谨贺新年”字样的贺卡并不多见吧！



Falcom

《零之轨迹》的 Q 版贺图，小细节值得反复品味。

当幻想照进现实

新十年 游戏技术扫描



21世纪过完了第一个十年。回首过去十年，我们从单机迈向网络，从标清时代进入高清时代，从GBA黑乎乎的2D画面进化到iPhone4的“虚幻引擎3”准高清画面。遥想十年前，新千年到来时，我们还在《勇者斗恶龙VII》满眼马赛克的迷宫里冒险，还在为《最终幻想IX》精美的CG动画而惊叹。而现在，我们在全高清的电视屏幕上享受着几可乱真的即时演算画面，最新的3D立体游戏更让人身临其境。曾经的幻想变成了现实。

进入新的十年，一些可能将应用于游戏的前沿技术开始出现。现在看来它们可能只是虚无缥缈的幻想，而十年后，我们会发现它们已经成为现实，或者即将成为现实。

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

特别企划 SPECIAL FEATURE

Part1 画面篇

立体新时代

在NDS与Wii诞生之前，整个游戏业界的发展史几乎就是图形技术的发展史。我们早就默认了以硬件性能的提升与画面的进化来界定主机的升级换代，技术周期决定了游戏产业的发展周期。目前的PS3/X360被称为第七代主机，前6代主机分别是：需要在电视屏幕上贴塑料膜以配合其点状画面的奥德赛游戏机，可以显现简单彩色方块的雅达利2600主机，可用2D点阵图基本勾勒人物形象与场景的FC，2D点阵图更细腻、发色数更多、还能利用放大缩小机能模拟3D画面的SFC，开始使用多边形做出3D画面的PS/SS/N64，多边形数量大增、贴图不再马赛克化的DC/PS2/Xbox/NGC。每一次更新换代，都能通过画面的进化带来前所未有的游戏体验，并且诞生全新的游戏类型。你也许还记得《最终幻想VI》的开场，当机器人在雪地行走的那段伪3D画面在屏幕上出现时的震撼；你应该不会忘记PS时代，日本厂商利用CD-ROM的大容量与3DCG技术创造的华丽视觉盛宴；你更应该对PS2时代伊始，媒体与厂商对“即时演算画面超越CG”的集体炒作记忆犹新。然而，业界在图形技术进化的直路上走了30年之后，终于走到了十字路口。PS3与X360带来高清时代后，业界开始对画面进化的必要性产生怀疑。

在大约15年前，游戏图形技术从2D进化到3D，当时也出现过一轮业界大辩论。守旧派认为2D画面比3D漂亮得多，没必要进化到3D画面。当时的3D游戏画面粗糙，一个人物建模只有几百个多边形，贴图解析度低到只剩下一团马赛克，而且还有视角设置的经验不足、3D晕眩等问题，比起当时已完全成熟，做出来的场景可媲美油画的2D画面相比，3D游戏确实就像个丑小鸭。不过日厂最后得出了一个完美的解决方案：用静态的CG贴图作为背景，3D的人物在场景上移动，这样不仅有2D游戏的视觉享受，又有3D游戏的空间感与真实感。所以从《生化危机》到《最终幻想VII》，这成为PS时代最主流的画面处理方式。

DC与PS2相继诞生后，清晰的贴图与每秒动辄数百万的多边形处理能力终于可以做出过去只能在CG中看到的画面，用静态CG图当背景的意义不复存在，即时演算的场景可以有更丰富的视觉感受与探索自由度，玩家的眼睛也逐渐适应了自己控制的视角变化。这时不再有人争论“3D画

面是否有必要”的话题，因为3D已经成为业界的标准。

X360与PS3诞生后，“高清是否有必要”成为新一轮争论的焦点。高清的进化在于细节，为了让人物的头发从块状变成丝状，让战士的盔甲从一马平川变成凹凸不平，游戏的制作成本飙升了数倍，硬件的造价也大幅提高。所以从标清到高清的更新换代成为游戏历史上最曲折坎坷的一次主机进化，任天堂通过Wii的另辟蹊径为业界指明了另一条道路。

如今，X360发售已有5年多，对于高清必要性的质疑逐渐消弭。高清主机为我们带来了《现代战争2》、《未知海域2》那样的超大作，带来了第6代主机上不敢想像的游戏体验。如果说PS2的主要进化是让PS时代的CG静态背景变成了即时演算背景，那么高清时代的进化是将过去只能在CG动画中观赏的游戏场面变成可以自己控制的游戏过程，所以高清的存在变得理所当然。

然而，在后高清时代里，我们将路向何方？这是当前整个游戏产业都在迷茫的问题。过去被视为业界标准换代周期的5年时间已经过去，而我们却完全看不到下一代主机的影子，甚至不知道第八代主机是否会继续走画面进化之路。高清的代价是大作的成本普遍提高到2000万美元以上，这已经把很多日本厂商吓得躲到掌机游戏的避风港。如果画面继续高清化、逼真化，那么未来的大作预算可能动不动就超过1亿美元，《GTA》、《COD》那样的超大作将超过3亿美元……而且玩家还不一定能感觉到画面的明显



进化——当整个游戏过程已经能达到电影般的视觉冲击力，你还能奢望画面如何进化？

这个问题就连硬件商都不知道如何解答，所以索尼与微软都把主机换代周期延长到十年。希望到了2015年，业界的基础技术能够发展到让软硬件厂商都以较为低廉的成本迈入第八个主机世代。

S3D：昙花一现还是大势所趋？

游戏图形技术的进化向来是与电视行业的技术进化同步进行的，当游戏画面从2D进化到3D和高清，电视机也经历了从球面到纯平、平板和高清电视的进化。所以从电视机技术的发展趋势就可以一窥游戏图形技术的未来。当前电视机行业最大的新兴热点无疑是3D电视。2010年开始大多数电视机厂商都开始抢滩3D电视市场，其中以索尼最为积极。可惜过去一年来厂家们的3D电视销量目标大多落空，面对各种电器商场里3D电视铺天盖地的宣传，消费者们观望的多、掏钱的少。很多分析家据此判断3D电视只不过是昙花一现。

目前3D电视面临的主要问题是：价格较高、3D节目太少、技术不够成熟以及观众的欣赏习惯问题，其实这些问题在每一次电视换代时都存在。高清电视用了将近十年才在发达国家实现超过50%的普及率，在其初期售价更高、高清节目更少，销量也比现在的3D电视更低。从高清进化到3D增加的成本远远低于从标清到高清的进化，将一款大尺寸高清电视升级为3D，对厂商来说增加的成本不到千元人民币。所以各电视厂商才会一反常态，在这种新产品的初期阶段就花大力气强推。目前3D电视的发展受挫并不代表它将成为过眼云烟，只是厂商高估了3D电视的发展速度，3D可能仍是未来电视行业的必然发展方向。

与游戏的画面进化一样，电视机进入大屏幕高清时代后，也出现了发展的瓶颈。普通家庭因为观影空间有限，不可能像电影院一样让屏幕尺寸无限制地扩大，50寸的屏幕对大多数人来说已经足够，而1080p的解析度对于这样的尺寸也是完全够用了。所以电视机技术在平面上进一步发展的空间有限，只有求助于向着三维空间拓展。3D电视的价格正在迅速降低，电影公司与电视台也在加大3D节目的制作力度，而画面亮度不足、视觉疲劳、立体感不够强等问题都可以通过技术的不断改进而得到解决，最难解决的可能是观众欣赏习惯问题，改变普通观众形成了几十年的电视观看习惯确实不容易。不过体育赛事、电影与游戏等粉丝忠诚度较高的内容可以成为3D电视发展初期的主攻方向，所以在索尼的3D计划中，PS3是关键环节。



索尼是3D技术最热情的推动者。

3D的游戏画面又叫“S3D”，即“立体3D画面”，以区别于传统的3D多边形画面。从2011年开始，PS3的S3D计划全面铺开，《杀戮地带3》、《机车风暴 启示录》、《未知海域3》等第一方大作将全面对应S3D。目前由于3D电视的拥有比例太低，PS3的S3D游戏象征意义大于实际意义。不过能为了象征意义而制作如此之多的S3D大作，可见为普通游戏增加S3D模式的成本不高。SCE欧洲分公司高级主管Mick Hocking说：“对我们内部开发的游戏进行分析后发现，增加3D模式平均增加的时间与预算可以低至2%。”

低廉的成本将成为软件商们拥护S3D的关键理由。与普通的画面进化导致的成本飙升相比，S3D的代价要低得多，对他们来说主机换代的风险将大大降低。为

目前的高清主机开启 3D 模式后，会出现帧数与解析度双双降低的现象，如果下一代主机多出来的性能用于提供 3D 状态下的 1080p 真高清解析度与 60fps 以上的稳定画面，可使 3D 成像效果大幅提升，而软件商需要制作的人物与场景复杂度却无需高于本代主机，游戏开发成本因而不会大幅攀升。硬件性能也不需要像过去那样提高数十倍才能让玩家看到明显的画面进化，性能提升一倍应该就可以满足全部所需，这样就不会对硬件成本造成太大负担。所以综合考虑软硬件成本、视觉冲击力的提升程度，S3D 都不失为业界下一次技术进化的理想选择。

至于当前业界对于 S3D 画面的疑虑，在上一次从 2D 进化到 3D 的过渡时期也曾有过，一种新兴的技术在其尚未成熟的阶段总是会有无数唱衰的声音，质疑声将随着技术的成熟而逐渐消失。也许你说什么也无法相信未来所有人都要戴上笨重的 3D 眼镜才能玩游戏，但是要知道，当前的 3D 技术也只不过是一种过渡型技术，未来将要普及的可能是裸眼 3D 乃至全息成像。那些在科幻电影中描绘的场面并非毫无依据，电视行业对全息成像的研究已经非常深入，这种具有科幻色彩的成像技术距离民用化可能并不遥远。当今 3D 电视的成像效果在十几年前要用 70 万美元的专业设备才能做到，十几年后，前沿科学领域的高端全息成像设备降到两三千美元也不是没有可能。那时等待玩家的不是平板电视里的照片级画面，而是真正的身临其境。

S3D+ 体感：虚拟实境大升级


▲ Richard Marks 在 E3 2010 进行的 Move+S3D 演示。

E3 2010 期间，PS Move 的生父 Richard Marks 博士对业内人士进行了 Move 与 3D 画面相结合的内部演示。通过两个 Move 手柄对浮现在眼前的 3D 画面进行互动，就像拿着两根短棒触碰虚拟实境中的物体一样，而且根据触碰的情况还会产生强弱不同的振动效果，让玩家在视觉和触觉上都真正进入虚拟世界之中。在某段演示中，Richard 博士被摄像头拍摄到画面中，与浮现在立体空间的木头人合为一体，控制着木头人做出复杂的动作。你可以想像在今后的 S3D 游戏中，自己化身为游戏主角，浮现在立体的游戏世界里，主角的动作不仅与你完全相同，而且他所触碰到的一切还会通过控制棒让你也产生触感。


▲简单而神奇的 S3D+Move 游戏《つみき BLOQ》。

S3D+ 体感离我们并不遥远，将于 2011 年 2 月 17 日发售的《つみき BLOQ》就是一款 S3D+Move 的游戏，让玩家用 Move 手柄搭积木。这款游戏就能做到"触摸"三维空间中的物体。虽然只是一款很简单的游戏，它的出现说明 3D 体感技术已经进入实用化阶段。

S3D+ 立体摄影：扩张现实新时代

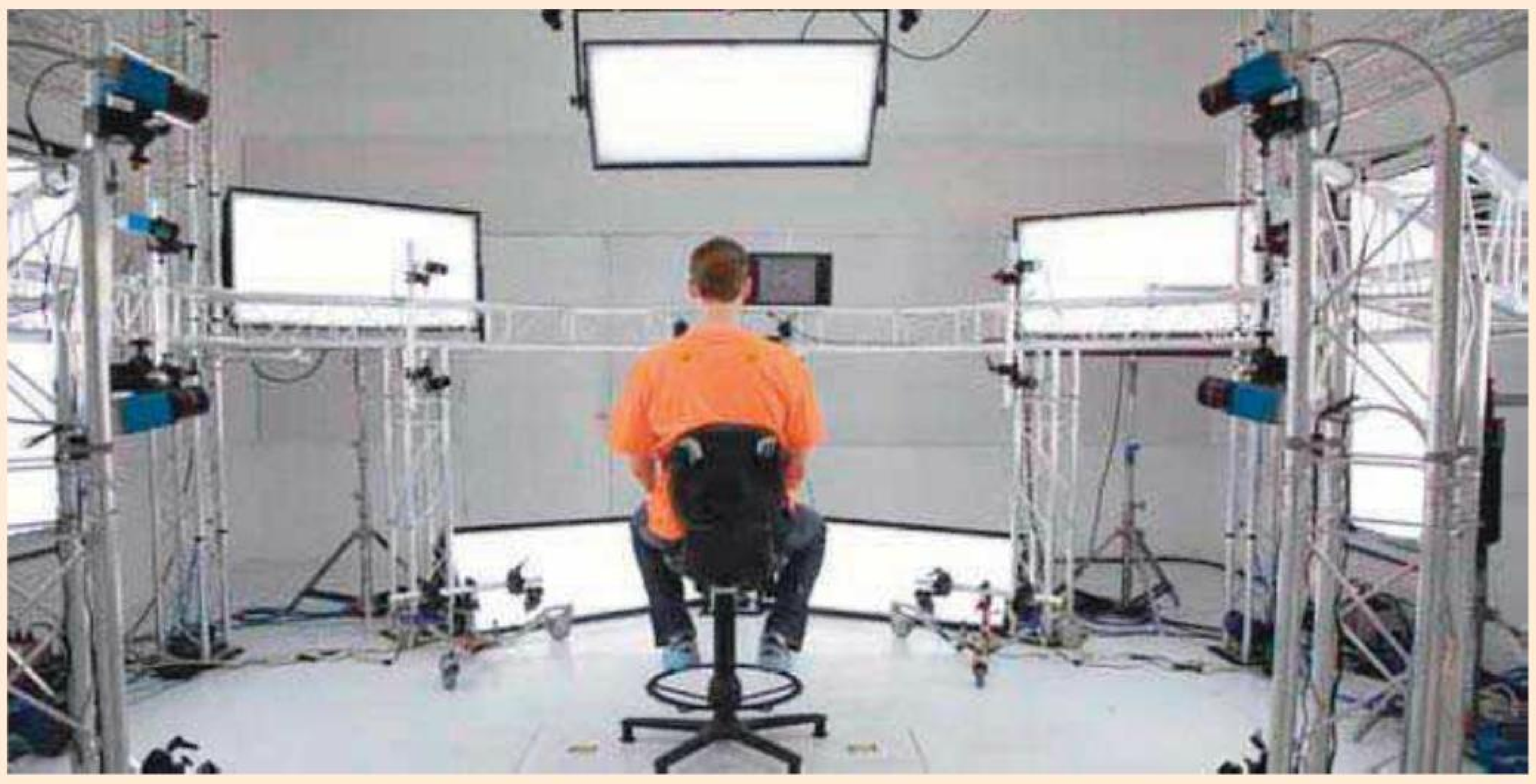
麻省理工学院媒体实验室副所长石井裕提出，未来的游戏将实现三大新概念——扩张现实（AR：Augmented Reality）、复合现实（MR：Mixed Reality）与可触摸界面（TI:Tangible Interface）。已经发售的《Me&MyPet》就是扩张现实的实例，这款游戏同时利用了 S3D 与 Move，可以通过体感的方式与 3D 画面中的小猴子互动，实现了虚拟与现实的交融。而在不久的将来，PS Eye 摄像头很可能会 3D 化。2010 年 7 月有国外媒体称，SCE 伦敦工作室内部人士透露 3D 的 PS Eye 摄像头正在开发中，而且已经有样机。3D 摄像头的原理简单、成本低廉，只需再增加一个镜头即可，索尼的 3D 摄像机与数码相机都已上市，为贯彻索尼全面 3D 的集团战略，PS Eye 摄像头的 3D 化应该只是时间问题。将其 3D 化之后，玩家就能以 3D 形象进入游戏之中。以《Me&MyPet》为例，出现在猴子周围的玩家们都将 3D 化，现实与虚幻的融合更加彻底。而且由于能感知纵深距离，虚拟宠物与玩家的互动也会有更多的可能性。今后在其他游戏中，玩家的 3D 形象可以直接进入立体游戏世界，与 NPC 面对面地进行互动，谱写自己的冒险史诗。

虽然双摄像头只能将玩家的正面扫描到游戏中，但是通过多摄像头将玩家全身扫描为 3D 模型的技术已经出现，Rockstar 最新作《黑色洛城》就使用了一套大型动作捕捉系统，通过 30 多个摄像头将演员的形象与表演直接扫描到电脑中，即时转化为游戏角色的演出，已经能精确到极其细微的表情细节。《暴雨》开发商 Quantic Dream 最近建设的一个新动作捕捉工作室也使用了类似的技术。目前这种专业设备极为昂贵，不过未来玩家也许可以像安装 7 声道音响一样，在家中 360 度安装一些摄像头，实现对自己的全息图像捕捉，不仅可应用于游戏，也能进行全息视频聊天。

▼扩张现实让宠物育成游戏更生动。



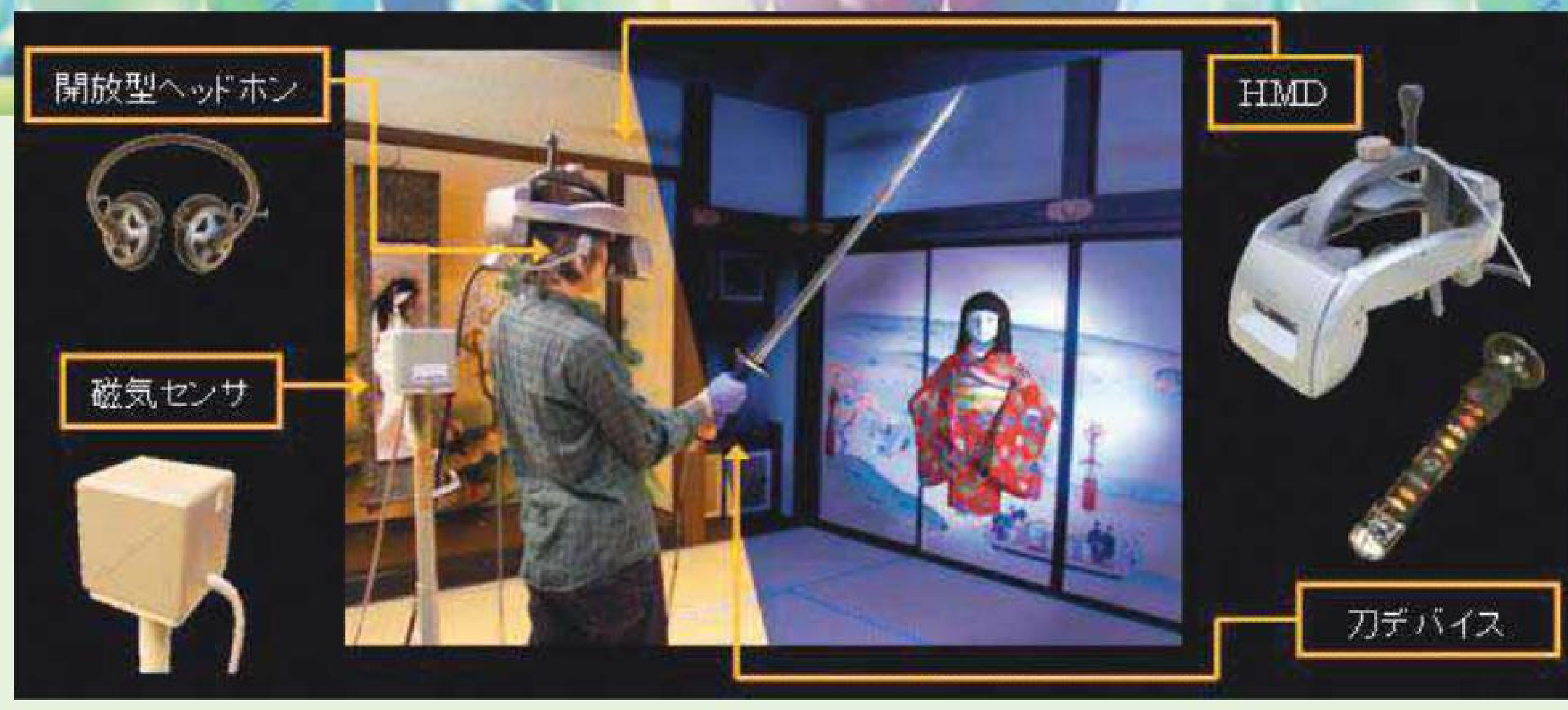
▼《黑色洛城》使用的大型动作捕捉系统。



究极拟真体验：复合现实型游戏

除了游戏与电子公司已经在进行实用化研究的 3D 体感技术外，一些大学和 IT 企业的研究小组也在进行 AR 和 MR 领域的前沿研究，其中提出的一些创新概念虽然目前不大可能大规模推广，但是为未来的游戏体验提出了迷人的可能性。立命馆大学的研究小组就在 SIGGRAPH 图形技术会议期间公布了他们的 MR 类型游戏。

早在 SIGGRAPH ASIA 2009 期间，立命馆大学就发表了一款名为《怪谈》（KAIDAN）的游戏。前面所说的“扩张现实”虽然可以做到现实与虚拟的融合，但是 3D 画面构成的虚拟人物出现在摄像头拍摄的真实世界里，难免会有一种“违和感”，显得较为突兀。所谓的“复合现实”就是消除这种突兀感，使真实与虚幻真正融为一体。《怪谈》使用的设备主要包含 4 个部分，最重要的是体验者头上佩戴的“HMD”设备，它就像一个头戴式显示器，不过在眼睛部位朝向外侧还装了一组摄像头。在进行游戏时，摄像头将前方景物捕捉为立体影像，通过“再照明付与”（Relighting）技术对影像即时处理后，就会在影像上叠加一层具有特殊光影效果的半透明“光线贴图”，在玩家眼前显示镜片上出现的是宛如 3D CG 般的效果。也就是说，戴上 HMD 后，眼前的普通日式小房间就变成恐怖游戏一样的场景，时而会有恶灵出现。体验者手上拿的剑柄式控制器与测量位置姿势的磁传感器和振荡马达结合，在游戏中会化身为一把 3D CG 制作的日本刀，用来砍杀恶灵，振荡马达会模拟砍中目标后刀身的振动感。体验者佩戴的“开放式耳机”一方面能听到现实世界的声音，另一方面也能听到游戏里的声音，这样在现实的环境中，你就会听到恶灵从身后逼近的声音。通过这套设备，现实世界就是你的游戏舞台，热爱旅游的人们也许可以用它来体验世界各地的超自然现象哦！



▲立命馆大学开发的《怪谈》图示，现实世界变成了恐怖游戏的场景。

要实现这种复合现实型游戏，最昂贵的设备就是头戴式的 HMD 设备。这套装置其实已经走出实验室，走向民用化阶段。美国 VUZIX 公司推出的 Wrap920AR 就是一款大受好评的 HMD，售价为 12.6 万日元。通过内置的 6 轴加速感应器、方位传感器和内置的头部跟踪系统相结合，还可以用它来玩 3D FPS 游戏，通过头部的移动即可移动视点。12.6 万日元的价格比目前主流的 3D 电视还要便宜得多，因此可以说是性价比颇高，而且未来在性能与成本上还有很大的改进空间。


▲通过“再照明付与”技术，真实的场景变得鬼气森森，与出现于其中的 3D 恶灵融合得天衣无缝。


▲这是立命馆大学用 HMD 设备开发的另一款游戏《百面鬼》，以主视点射击的方式，用忍者镖射击出现在现实世界的“鬼”。


▲ VUZIX 公司推出的 Wrap920AR。

新时代的掌机：世界尽在掌握

与家用机一样，时至今日，掌机在二维平面上的画面发展也出现了瓶颈。掌机的屏幕尺寸有限，4.3 英寸的屏幕已是十分可观，如果屏幕太大，机身尺寸也随着变大，将影响掌机的便携性。而在有限的屏幕尺寸下，过高的分辨率意义不大，iPhone4 高达 960 × 640 的解析度几乎做到了掌上设备的极致，超过肉眼辨识能力的更高解析度意义不大。而在这样的解析度下，iPhone4 的《无尽之剑》几乎也做到了掌上游戏的画面极致，观赏效果几乎达到了高清次世代主机的水平。如果要在画面精细度上继续进化，只能在一些肉眼难以察觉的细节下工夫，为此付出高昂的开发成本显然不符合经济效益。所以对游戏业发展趋势向来目光精准的任天堂锁定了 3D 的发展方向。

最近任天堂召开了“Nintendo World 2011”，向公众提供了 3DS 的试玩，暴露出一些不足。首先是画面没有想像中的好、电池续航时间太短，而更应担忧的是裸眼 3D 对视力的损害。任天堂已经发布告示称 6 岁以下儿童不可使用 3DS，中小学生使用裸眼 3D 模式最好也要有父母的观察与引导，此外任天堂还建议玩家每玩 30 分钟就要休息一段时间以防视疲劳。这一切都让人想起当年 Virtual Boy 发售时遭遇的尴尬处境。目前多数 3D 裸眼显示器都是使用视差障壁与柱状透镜技术，由于其成像原理所限，在可视角度与视疲劳方面难以得到根治。这种有损视力的技术也有违任天堂一向对于“健康游戏”的追求。不过任天堂已经制定了“一个月内销售 400 万台”的宏伟目标，岩田聪也表示 3DS 将成为第一部在主流人群中大规模普及的 3D 设备，可见任天堂在掌机业里普及裸眼 3D 的信念之坚定。

举集团之力推进 3D 计划的索尼却对掌上 3D 并不看好，PSP2 基本确定不会有裸眼 3D 功能。根据目前已知的传闻，PSP2 将会在屏幕尺寸和解析度方面继续进化。不管是 3DS 还是 PSP2，可以确定的是掌机的游戏开发成本将会大大提高，3DS 的游戏售价已经确定会高于过去掌机游戏的标准。掌机的游戏画面将



从过去的“够用即可”进入到追求视觉享受的新时代。虽然软件开发成本提升、视疲劳等因素将成为未来 3DS 发展的不利因素，但是裸眼 3D 带来的全新创意可能性、双摄像头拍摄 3D 画面、利用 AR 卡将虚幻与现实交融……多样化机能融于一体的 3DS 将全面释放开发者的想像力，必将诞生一大批全新形态的杰作。“只要游戏够有趣，硬件就不愁卖”，这就是任天堂冒着巨大的风险推出 3DS 的理由。不管 NDS 的辉煌能否重来，3DS 已经为我们带来了掌机游戏的新时代！

掌上的AR游戏技术

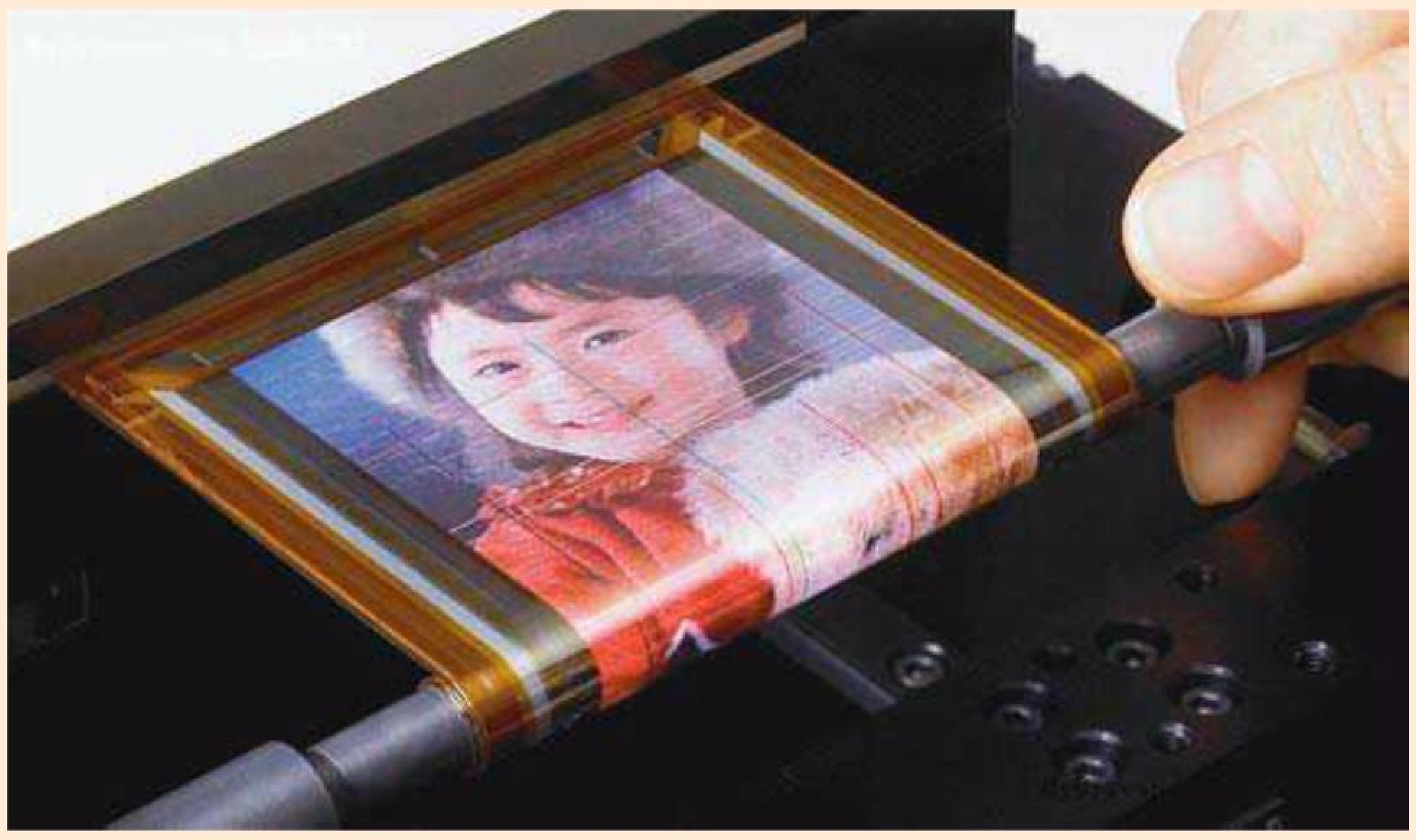
人们对于3DS主要关注的是裸眼3D和强劲性能，却很容易忽略另外一项重要硬件配置——可进行立体摄影的双摄像头！实际上这对摄像头所蕴藏的可能性比裸眼3D本身还要大，它的存在让掌上游戏的扩张现实（AR）与复合现实（MR）成为可能。3DS本身会附带6张AR卡，可见任天堂已经将扩张现实型游戏视为3DS的基本特征之一。AR卡只不过是绘有特殊图案便于摄像头识别的纸片，纸片上的图案相当于在日本十分流行的QR码，系统将图案识别分析后，就会获得其中包含的信息，并转化为游戏中的内容。比如将摄像头对着AR卡，在3DS的屏幕里，卡片的中间位置就会跳出一只全3D的怪物。今后3DS的《口袋妖怪》新作也许会通过这种方式收集珍贵的新妖怪品种，还可以与游戏或漫画杂志合作，购买杂志即赠送暗藏特殊怪物的AR卡，刮起一场收集卡片的新热潮。过去卡片游戏与掌机的发展一向是密不可分的，GB时代的《口袋妖怪》和《游戏王》都曾创造了卡片游戏的社会现象，“收藏、交换”的共同魅力使其相辅相成，AR卡片系统简直就是为催化此类游戏新热潮而度身定制。

3DS的3D摄像头还有许多妙用，除了内置软件中活用3D照片头像的射击游戏外，它还带来了“复合现实”（MR）游戏的无穷可能性。将3D摄像头拍摄到的画面即时转化为立体显示的游戏场景，让现实世界在你的手掌上浓缩显示，如果你的虚拟女友出现在这样的游戏场景中是不是会更有感觉呢？她将出现在你家的厨房、客厅、卧室里……让你体验与虚拟女友一起生活的日子。此外，宠物育成、恐怖游戏、迷你游戏合集等类型也将成为复合现实的大好题材。



▲3DS对应的AR游戏虽然简单却很值得关注。

柔性屏幕：小卷轴藏下大画面



▲索尼的超柔性OLED屏。

屏幕尺寸是限制掌机体积的一个重要限制因素，为了兼顾视觉效果与设备尺寸，真的是“多一分则太长，减一分则太短”。但是如果能把硬梆梆的屏幕变成纸片一样卷起来，那就另当别论了。

早在2008年1月，荷兰的Polymer Vision就发布了一款屏幕可折叠的电子书，想看书时，只要将它像钱包一样展开即可。屏幕展开后有5英寸大小，而合起来后的体积只相当于一部普通的手机。



▲网友设计的柔性屏PSP2假想图。

最受关注的是索尼在2010年5月公布的一款超柔性OLED屏。它的屏幕厚度只有80微米，真的就跟纸片一样薄，而且也能像真的纸片一样卷成柱装。屏幕本身的大小为4.1英寸，解析度为432×240，发色数可达1677万，除了亮度较低外，其他方面都能达到实用需求。屏幕面积与解析度的提升应该不是什么难事。目前这款技术在耐用性方面还有所欠缺，当前的技术样品在反复卷返1000次后显示效果可保持不变，不过对于一天可能就要卷返几十次的玩家来说，这显然是不够的。索尼表示他们会不断改进其性能与耐用性。该技术公布后，广大玩家大为振奋，立即就有人制作了使用柔性屏幕的“PSP2”假想图。短棒状的机身在便携性方面确实令人期待，不过操作手感可能会是大问题，而且以当前的技术水平，如此纤细的机身意味着画面处理能力薄弱、电池续航时间太短。

Polymer Vision可折叠式电子书的改进版“Readius”对未来的掌机设计更具借鉴意义。该产品就像一个真正的画卷，将两个卷轴向两边拉开，就会露出中间的屏幕部分，收起来之后就是一个小巧的整体。你可以将卷轴的两边想像成PSP左右两边的键区，在纸片状屏幕的背后是一个可伸缩的支撑结构，将卷轴的两边连接成一个坚固的框架。这样把屏幕展开之后，就变成了一部完整的掌机。就算把展开后的屏幕做到8英寸的大小，收缩起来仍然会比普通PSP更小，而且操作手感也会有保证。

由于潜力巨大，目前已有多家厂商从事柔性屏幕的研发。三星公司在近日召开的CES展期间就公布了一款名为AMOLED的柔性屏幕，尺寸为4.5英寸、解析度为800×480，可以卷到直径1厘米的圆筒里。该屏幕使用新型的塑料基板，比索尼的OLED屏更耐用，用锤子敲击也能毫发无损。如果成本合适，这款产品可能很快就会应用于掌上设备。



▲可伸缩的Polymer Vision Readius对未来的掌机设计极具参考意义。

究极掌机画面：掌上全息成像

IBM最近在其《未来五年五大技术》预测报告中指出，五年内，全息成像技术将应用于手机。与手机里冒出来的朋友面对面聊天将不再只是科幻电影里的情节。不过研究人员也指出，实现全息聊天最大的问题并不是硬件技术，而是网络的承载能力，传输全息图像信息所需的带宽之大是难以想像的。就算这种技术会在5年后出现，在手机上应用可能至少也是10年之后的事了。但是无需考虑无线网络承载能力的掌机也许可以成为该技术的试验田。

全息成像看起来很科幻，其实这种技术并不新鲜，甚至30年前就已经被应用于掌机产品。早在1978年，雅达利公司的Allan Alcorn、Harry Jenkins和Roger Hector等几位主要工程师开始进行“Atari Cosmos”计划，这款掌机使用了一枚单独的处理器用于音效处理，所以其真实的音效比当时的其他掌上设备领先了整整一个时代。还有一颗处理器用来处理全息画面，在红色的游戏屏幕上方映射出绿色的3D画面，虽然只是线条组成的简单图案，但是确实具备了原始的全息图像效果。雅达利还为这款掌机准备了9款游戏，并于1981年在纽约玩具展上展出，仅在该展会期间就获得了8000台的订单。雅达利为Cosmos制作了不少广告，连主机包装盒都生产好了，可是在1981年底，一切就绪的Cosmos突然被雅达利取消。据说原因是很多业内人士对该产品进行评估后评价恶劣，雅达利认为风险太高所以在最后的关头决定撤退。据相关工程师透露，工厂里总共生产了250台，真正面世的只有5台，其中3台是用于展示的空壳，只有两台能用，一台是前雅达利员工的私人收藏，还有一台属于雅达利历史博物馆。



▲ Atari Cosmos堪称掌机史上最具科幻色彩的产品。



■索尼的烟囱状全息成像装置。

30年后，显示器技术已经有翻天覆地的进化，但在全息成像技术上至今没有突破性的进展。直到3DS公布，才重新引起人们对于全息成像技术的关注。比起裸眼3D屏幕，全息成像的好处是立体感更强，而且可以不受屏幕尺寸的约束。不过那种“在空气中投射立体画面”的真全息技术在未来十年内都难以实现，目前多数厂商研究的全息技术都需要一个黑匣子般的成像区，这样就大大限制了便携性。索尼曾在2009年10月举办的“东京数字内容展”期间公布了一款烟囱状的全息成像设备，其高度为30厘米，圆柱直径与普通DVD光碟相当。虽然成像区里的图像只有128×96的解析度，但是真正实现了全角度可观赏，出现在其中的卡通狗就像一个装在玻璃瓶里的实物般。只要在成像原理上实现突破，画面大小、设备尺寸与解析度等问题都可以随着技术的改进而不断进化。也许未来的PSP就像一颗雪景水晶球，在你面前展现的是可以360度观赏的微缩世界。

Part2 操作篇

究极互动性

如果要评选21世纪第一个十年的游戏业界头等大事，那可能就是体感操作的崛起。以NDS和Wii为标志的操作革命彻底改变了游戏产业的走向，2010年末，随着PS Move和Kinect的发售，三大厂商全部进入了体感时代，业界关于体感能否成为主流的争论也由此尘埃落定——因为体感已经在事实上被认定为游戏业的未来趋势。

从FC至今，手柄操作方式进化了将近30年，而体感游戏虽然也有悠久的历史，但是真正的普及化发展只有短短4年的历史，如今还是处于鸿蒙初开的阶段。作为先驱的Wii因其体感技术的落后已渐露疲态，具有无穷可能性的Kinect成为业界新宠。Kinect的最大潜力在于能通过固件更新不断进化，最近有消息指，Kinect的纵深感应器摄像头也将通过固件更新实现性能解禁，在侦测精度方面将提高4倍，解决手指动作的侦测难题。2011年后，将会有大批需要精细体感操作的传统游戏登陆Kinect。在最早的“初生计划”宣传影像中还有不少功能尚未实现，比如将玩家自己的物品（滑板、纸张等）“扫描”到游戏中，或者与游戏中的NPC对话（充满传奇色彩的Milo演示），又或者与远方的好友进行体感视频互动（视频试衣的影像片段），这些功能并非微软的忽悠，从技术角度而言完全可以通过未来的固件更新实现。



在未来两三年内，手柄仍将是传统游戏类型的主要操作方式，同时我们会发现利用全身体感操作方式的新类型游戏越来越多。那么，在Kinect之后，游戏的操作方式将如何进化呢？Kinect已经将体感操作的可能性挖掘得极其深入，目前最大的欠缺是它的体感互动只能是对着空气比划，这种操作只是玩家的身体对游戏画面的单向指挥，游戏本身无法对玩家产生反馈，也就是缺乏触感或振动感。几十年来我们之所以满足于手柄操作，是因为在很多游戏中能获得操作手感的满足，所以就算是在全身体感的时代，我们仍然需要握在手中的实物。所谓的互动娱乐原本就需要双向的交互性。在Kinect之后，下一代的操作进化也许会从触觉刺激上着手。

触摸恋人：全息图像×可触摸界面



▲触摸全息图像示意图，还可以使图像出现在实物附近，实现虚拟与现实的交融。

从“图形用户界面”(Graphical User Interface) 到“可触摸用户界面”(Tangible User Interface，简称TUI) 似乎是自然而然的发展趋势，尤其是体感操作兴起后，TUI将更具实际意义。通过S3D和体感操作的融合实现现实与虚拟世界的融合后，加上可触摸界面，就实现了真正的虚拟现实。

庆应大学媒体设计研究科在2010年10月发表了“RePro3D”技术，通过多视点对应的裸眼立体显示器（用于产生全息成像效果），将CG角色与现实世界的实体物合成，借助红外线摄像头判定玩家的手指与CG角色的接触，并即时生成模拟触感，被触摸的角色也会产生反应。这是MR与TI技术的完美结合，如果该技术应用于未来的游戏中，你不仅可以看到立体呈现的角色，还能摸到他们。

在2010年10月中旬举办的Digital Content Expo 2010展会期间，Konami演示了“RePro3D”技术与《Love Plus》的结合。在这段DEMO中，《Love Plus》的Q版化角色从NDS的屏幕中跳了出来，然后观众可以触摸其中的一个女孩，旁边的两个女孩会吓得躲回NDS屏幕里。每个女孩都会对触摸做出反应。除了神奇的全息成像外，实现触摸感觉的关键是绑在食指上的感应器。据现场体验者反映，由于目前以电极刺激触感神经的技术不够成熟，触摸到女孩子时的触感更像是被飞虫蜇咬。

RePro3D是通过投影器阵列向“回归性反射屏幕”上同时投射多幅图像，这些图像分别是同一幅3D画面的不同角度，图像叠加之后在成像区浮现立体全息画面。与其他全息成像技术相比，它最神奇的地方是通过触摸感应器使全息图像从“幻影”变成了“实体”——虽然这些裸眼可见的立体影像本身仍是幻象，但是由于你可以伸手对其进行操作，还能产生触感，因此给人以实体般的感觉。产生触觉的系统叫“触觉通信系统”，使用“Gelforce”感应器，可以测量力的大小与方向的分布，贴在皮肤上的电极能刺激感觉神经元以产生触感。通过红外线摄像头判定手指的位置，当手指的位置与全息影像中物体的表面接触时，就发出信号产生电流刺激，同时对DEMO中的人物发出操作指令，使其做出后退、躲避等动作。这就是所谓的可触摸界面，画面中的物体都可触摸，而且会对你的触摸产生反应，你可以自己去按游戏里的按钮，你会感觉到自己真的按到了按钮的实体。随着神经元刺激技术的进步，你也许还能感觉到按钮的材质到底是塑料还是金属。



▲在RePro3D的演示中，《Love Plus》的3位角色从全息影像中的NDS屏幕里跳了出来。

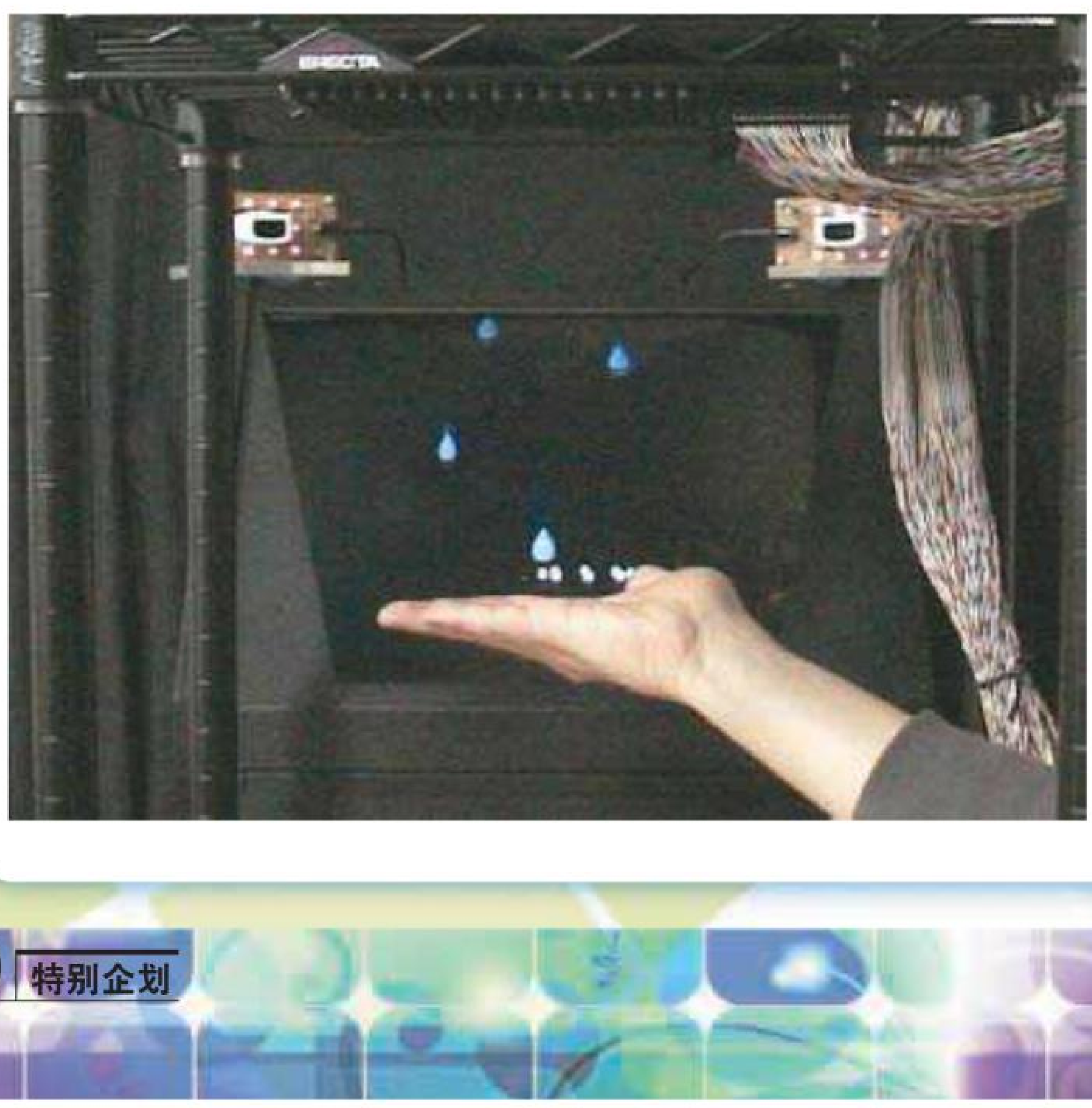


▲在食指上套一个触感生成装置，触摸出现在虚空中的小精灵。

触控全息术：虚拟世界实体化

RePro3D的触觉感应技术虽然神奇，但是能产生触感的只有一个手指，想要产生全身触感，就要在身上插满电极，相信没有哪个玩家愿意受这种罪。如何能在玩家的游戏空间里产生看不到却摸得着的力场呢？

东京大学的篠田裕之教授多年来一直在研究“触控全息术”，不仅获得了实实在在的成果，而且明确表示有意将其应用于游戏领域。这种技术的原理是通过超声波辐射产生压力感，一旦有物体打断了超声波的传输，压力场就会作用于物体之上，从而在接触部位上产生触感。在全息图像的成像区产生超声波，当操作者的手指接触到全息图像时，就会因为阻断超声波而受压，感觉就像是碰到了全息图像的物体一样。有趣的是，东大的研究组用的是两个Wii遥控器手柄来定位操作者的手指位置，通过其内置的红外线感应器识别指尖上所涂的反射物质，准确判断手指接触到全息图像的位置。由于无需佩戴电极，而且产生触感的部位不局限于手指，这种触控全息术显然更具实用价值。



◀东大的触控全息术演示图，超声波从手掌的上方产生辐射压力，操作者会感觉到全息成像的雨滴落到手掌上。画面上方左右两边分别有一个Wii遥控器手柄用来侦测手掌的位置。

东大的触控全息术其实并不依赖于全息成像，关键就在于能让玩家产生触感的超声波发生器，它就像一个空气枪，朝玩家身体的特定部位发射，该部位因阻断超声波而受压，从而产生触摸或阻力感。如果是用Kinect对着普通3D电视玩游戏，当你的手“触碰”到浮现在眼前的物体时，Kinect摄像头侦测到你的手部位置接触到了触碰点，就会触发超声波发生器，使之朝你的手部发射超声波产生触感。在拳击游戏中，你不再是对着空气挥拳，而是朝着超声波“互打”，当你在3D眼镜中看到对方被你打得鼻青脸肿的同时，你的拳头上也会产生“拳拳到肉”的感觉。腿部的踢打、身体的撞击感都能借助同样的方法模拟，当对方一拳打到你的脑袋，你会感觉到一股力量击中你的头部。超声波产生的力道不强，不至于让你产生疼痛感，却能大大增强游戏的真实性与刺激感。而一些使用武器战斗的游戏可以借助专用控制器，比如用剑状控制器玩剑斗，将剑身与超声波的撞击与控制器本身的振动机能结合，模拟两剑互砍时的阻力与振动。

如果说体感操作将游戏的互动性从二维平面进化到三维空间，那么可触摸界面则是将已经进化为虚拟世界的互动娱乐实体化，这就是当前业界前沿研究领域提出的“AR+MR+TI”，游戏与现实世界之间的界限将变得模糊。过去这些技术仅存在于理论或专业领域，而现在我们已经看到现成的研究成果。从它们的技术原理与所需器材来看，在未来十年，它们在实用性与成本方面完全有可能达到消费级水平，或许在下一代主机到来时，我们就会看到游戏世界实体化的曙光！

Part3 网络篇



云端的世界

画面、操作与网络是当前游戏产业发展的三大脉络，画面与操作都在向三维空间发展，而网络在成为游戏必备要素的同时，正在将玩家的游戏空间与世界连接，在网络之中建造另外一个世界。

微软在多年前启动LIVE计划，希望将电脑、游戏机与掌上设备连接到微软提供的统一网络服务，让世界生活在微软建造的网络空间；索尼早在公布PS2时就提出用网络连接一切，在2009年索尼启动“Sony Online Service”（简称SOS）计划，准备以PSN为基础，将所有能接上网络的电子产品全部对应SOS；向来以“纯游戏厂商”自我标榜的任天堂也在拼命发展网络事业，Wii与3DS在硬件设计中都突出了“全时在线”的特色，当初Wii就大力宣传能够全天开机、深夜自动下载内容与资讯，现在的3DS也不断宣传“时刻待机，随时自动下载”。为何所有厂商都不约而同地将网络视为未来的决胜关键？

很多年前，我们购买一部电脑可能是为了看影碟、玩单机游戏或者使用办公软件。而现在，网络几乎成为个人电脑的惟一存在理由。网络不仅能提供电脑能实现的所有娱乐内容，而且应用软件也在融入网络，过去必须购买软件才能获得的程序功能如今可以在网络上直接实现，甚至处理程序所需的运算能力也可以借助云计算技术由网络提供。个人电脑正在成为一个数据接收端，其功能与特色并不重要，网络服务才是整个产业链的关键。游戏业界也普遍认为，个人电脑就是游戏机产品的前车之鉴，未来游戏机硬件本身的存在意义也将淡化，网络将成为主体，几家制定游戏规则的硬件商将逐渐转为网络服务供应商，网络服务将成为主要收入来源。这种趋势已初见苗头。2010年Xbox LIVE经营收入超过12亿美元，分析家预测今后其每年将以两位数的速度增长；SCE社长平井一夫最近透露，2010年PSN的收入约为720亿日元，预计到2012财年将达到3000亿日元。Xbox LIVE已经进入盈利阶段，PSN也将从2011年开始进入盈利阶段。EA首席执行官John Riccitiello表示，到2011年末，EA在网络事业上的收入将会超过传统的零售游戏。

与过去的空谈网络理想不同，如今的网络业务正在成为一棵真正的摇钱树，经济利益的诱惑将会吸引开发商为网络内容投入前所未有的热情。去年，为Facebook网站开发偷菜游戏的休闲游戏开发商Zynga，股票市值超越了员工数量比它多数十倍的EA。Activision Blizzard每年一半的利润来自《魔兽世界》，每年《使命召唤》、《吉他英雄》等游戏利润全加起来也比不过《魔兽世界》一年的利润。从老少咸宜的社交休闲游戏，到核心向的传统网络游戏；从月费、年费到道具收费和广告收入，网络的覆盖人群与盈利渠道都是多种多样。现在随着家用机网络用户的增加，网游行业的盈利模式也渗透到家用机。目前家用机固定的网络用户数量约6000万人，与电脑上的各类网游、社交游戏用户相比少得多，所以经济规模也较小。但是在三大硬件商的构想中，未来以游戏机为终端的家庭娱乐网络将取代有线电视网络，所有电视观众都将成为家用机网络用户。同样的网络服务还将渗透到手机、掌机等便携设备，当前电子游戏行业的用户覆盖范围将通过网络服务，从2亿人左右的用户规模扩大到全人类。这就是索尼、微软与任天堂的终极野望。除了游戏产业外，其他行业也在打造相似的网络计划。苹果的iTunes就是一个对游戏产业传统势力造成巨大威胁的综合娱乐网络服务，全球众多有线电视运营商也在通过高清互动机顶盒提供电视节目之外的多样化网络服务。这场网络战争将不止是索尼、微软与任天堂的三方之战，所有网络娱乐供应商都将加入战局。我们希望来自游戏业的势力最终取胜，那样未来的网络娱乐生活才会以游戏为中心。我们也有理由相信游戏网络势力最具胜利的潜质，因为网络时代需要的是娱乐的互动性，而游戏天生就有互动优势。正因如此，索尼和微软才会从游戏着手，部署其整个集团的网络战略。久多良木健在17年前打造PS时就是以未来的网络发展为目标，比尔·盖茨在12年前是因为Xbox LIVE才批准了Xbox计划，在他们看来，网络才是目标，游戏机本身只不过是实现目标的工具。也许在云计算的未来时代，游戏机也将融入网络。

云计算：游戏机的空壳化

当云计算技术在业界普及，我们家中的游戏机将成为一个空壳，它不再需要高速的处理器、大容量的硬盘与内存，只需要一个连接网络的端口和负责解码的芯片，你所需要的一切都将通过网络流向你家的电视机，包括在远处的“云端”处理生成的游戏画面。

2010年末，业界首款云计算游戏机OnLive上市，这是一个鲜有人关注却对游戏业有里程碑意义的事件。OnLive公司实力有限，在云计算尚未成熟的现在，它难以担当推广大任，但是它提出的理念也昭示着游戏产业的未来。4年前久多良木健刚退休，他对记者说：“我已经在考虑PS4、PS5、PS6，他们将融入网络。”那时我们还不大明白这话的含义，现在我们才知道，他所说的就是云计算游戏机。当游戏画面的运算任务交给网络另一端的服务器，玩家的游戏机就相当于一个空壳，只须具备基本的数据接收与解码能力，只要带宽允许，无论多强的游戏画面都没问题。所以对于云计算游戏机来说，PS4、PS5与PS6并无区别。在云计算时代，运算资源就像通过电网传输的电力一样，虽然消费者要为所消耗的电力付钱，但肯定比自己发电省钱得多。游戏机也是如此。举个最简单的例子：假如PS3用户平均每天的开机时间是1个小时，那么全球24个时区的24人合资购买一台PS3，按照时区顺序，通



▲云计算游戏机先锋：OnLive MicroConsole。

过云计算技术分别向 24 人提供一个小时的运算资源。这样获得的游戏画面没有任何损失，而每个玩家只需要花 1/24 台 PS3 的钱。通过巨型服务器集群向世界各地的玩家提供运算资源，可以最大限度地分散打机高峰时段，实现运算资源的最大利用效率。云计算的经济效益就在于消除游戏机、个人电脑、企业服务器等的闲置时间造成的运算资源浪费。虽然提供云计算服务的供应商需要投入巨资建造大量服务器集群，但其成本肯定远远低于所有游戏机成本的总合，而且还能消除主机更新换代造成的浪费。如果未来玩游戏就像用电一样按照使用量付费，那么热爱游戏的狂热玩家多付费，而偶尔玩游戏的轻度玩家可以用极低的成本体验最新大作。随着付费门槛的降低，游戏就可以渗透到更广泛的人群。

在云计算时代，游戏机可以与电视机顶盒一块直接内置于电视机中。当你打开电视机，首先出现的是你所注册的网络服务主界面（比如 PSN 或 Xbox LIVE），你可以从该界面选择一切娱乐内容，包括游戏、电影、电视节目等等。游戏将会像看电视一样成为最普遍的娱乐方式之一。云计算技术普及的两大障碍是：带宽与服务器集群规模，目前谷歌与微软拥有全球最大规模的服务器数量，已经在向商务应用提供云计算资源，不过还远远无法满足消费级应用。全高清云计算游戏所需的带宽也是数倍于当前的主流带宽水平，而且对于网络稳定性有极高的要求。不过这些基础设施的限制都会在不久的将来得到解决。索尼在 2009 年注册了 PS Cloud 的商标，有人猜测下一代 PS 将会是云计算游戏机，甚至有可能将 PS3 直接作为云计算时代的数据终端。索尼预计云计算将在 4 年后进入普通家庭，这与下一代主机的预计上市时间相当吻合。

云计算对于硬件商、软件商与玩家都大有好处，硬件商不用再投入巨额的主机研发费用，不用再赔钱卖主机；软件商不用再支付软件的生产包装费用，不用将大笔的利润让给零售商，更不用再担心盗版的威胁，不用为主机发售初期用户数量不足而烦恼，不用为适应新主机的开发环境而绞尽脑汁，还将有数量更多的潜在用户；玩家也可以省下一大笔硬件购置费用，还不用担心三红、黄灯、变砖等问题。这种皆大欢喜的局面将成为业界积极发展云计算的动力。而且在当前的各种娱乐形式中，游戏对运算资源的要求最高，所以也将成为云计算向消费市场发展的前沿阵地。

随时随地的云计算

《潜龙谍影 和平行者》发售时，小岛秀夫对记者说，在不久的将来，游戏主机将会消失，玩家在客厅、户外或者汽车里玩的游戏都将是一致的。《和平行者》就是为了应对这样的未来而做的实验，是为了摸索如何在掌机上实现与家用机一样的游戏体验。小岛秀夫并未提到“云计算”这个关键词，但我们都知道只有云计算才能实现他所说的一致的游戏体验。因为云计算对硬件的处理能力没有要求，所以不管是手机、掌机还是平板电脑，都能接收来自服务器的最高质量的游戏画面。掌机游戏将借这片“云”一步到位地飞跃到与家用机同等的画面享受。通过云计算，可以用统一的网络服务向所有数码产品提供相同的娱乐内容。这就是目前索尼与微软都在努力发展的“跨平台”网络服务，PSN 早已拓展到 PSP，并正在蔓延到索爱的手机，能直接访问 PSN 的 Bravia 电视与蓝光播放机也将推出。索尼成立网络化产品与服务部门的目的，就是要将这些数码产品用网络连接起来，因为 PSN 是这一切的基础，所以平井一夫成为该部门首脑，并且是索尼下一任社长最热门的人选。微软的跨平台网络计划也在加速进行中，Windows Phone 7 已经可以访问 Xbox LIVE。未来通过掌上设备访问这些网络服务时，游玩的不止是专为掌机准备的游戏，你可以直接选择为“家用机”开发的画面最强的大作，可以接着在家中大电视上所玩的游戏进度，或者与正在玩“家用机”的好友在同一个游戏世界里一起狩猎。甚至摆在客厅的“家用机”可能也不再必要，因为你完全可以把自己的手机或掌机当作机顶盒，将接收并解码的云计算游戏画面传输到电视机上，并通过与专用控制器的无线通信功能接收操作信号。这样就实现了掌机的家用机化，或者说家用机的掌机化。



▲ OnLive 正在把云计算游戏带到 iPad。

比起云计算的家用机，掌机的云计算还要等待更长的时间。首先要实现掌机与手机的融合，只能通过无线通信网络实现时刻在线，而无线网络要达到云计算游戏的带宽与稳定性要求需要一个十分漫长的过程。不过云计算在智能手机上的应用正在成为行业内的热门研究领域，谷歌就利用其云计算技术的优势向 Android 手机提供基于云计算的搜索、邮件、地图等服务。微软的 MyPhone 也是一种正处在襁褓中的手机云服务。微软大中华区副总裁孙建东认为，手机将成为未来最重要的云计算终端。游戏作为当今智能手机最重要的应用功能之一，同时也是最需要云计算的功能。OnLive 公司早在 2009 年 11 月就进行了在 iPhone 上运行 PC 游戏的云计算演示，并成功实现手机、家用机与 PC 游戏的联机对战。面向 iPad 的 OnLive Viewer 软件已经在 2010 年 12 月推出，面向 iPhone、iPod Touch 与 Android 的版本已经在进行内测。从 2011 年开始，云计算的掌上游戏将崭露头角。

虚拟世界：游戏的终极目标

当“云”如影随形地陪伴在每一个人的身边，一种《黑客帝国》式的终极网络梦想就具备了现实的基础。现在的三大硬件商到那时将成为网络服务供应商，他们可以联合软件商建造一个巨大、真实的网络世界，在运算能力几无上限的巨型服务器集群中运行。（PS3 的 Home 可能就是以这样的愿景为目标建造的，可惜因理念过于超前而惨败。）通过任何终端都可以进入这个网上世界，与好友交流互动。这个世界将以全息图像呈现在你的面前，你和好友都可以通过家用全息摄影器进入这个世界，借助可触摸用户界面“抚摸”好友，然后从这个中转站与好友一起携手进入你们喜爱的游戏世界。虽然脑后插管式虚拟世界还太过遥远虚幻，但是这种基于“MR+AR+TI+ 云计算”的网络虚拟世界已经拥有可行的技术基础。那时游戏将成为人类最重要的娱乐方式，因为在现实之外的第二个世界，是一个建造于游戏之上的世界。



文 众编 编 奈落 插画 恶魔猫那娜 美编 NINA

2010魔鬼大辞典

卖萌

萌，泛指可爱、清纯以及一切让你无抵抗之力的事物；而所谓卖萌，并不是“萌物”将原本的“萌点”转卖出去，恰恰相反，卖萌是形容那些原本毫无吸引力的人或物为了引起注意而故意装天真、扮可爱的行为。最典型的案例比如，某洛克在和众编讨论某些热点话题时，会时不时表现出天然呆的症状，一副与己无关、全然不知的表情，但事实上确实与该话题脱不了关系，这便是卖萌（洛克：你们又在黑我…… = =）。以上所述行为尚属善意卖萌，生活中我们还会看到一些恶意卖萌的情况，比如一些粗俗拙劣、恶趣味或者有悖大众审美的行为，人人诛之讨之，这里就不再多做讨论。

官方中文版

2010年在国内玩家间闹得沸沸扬扬的新闻之一——《最终幻想XIII》推出官方中文版，SE将看家作品主动进行汉化前所未有，而这也意味中文版全面进入“官方”时代，这对喜欢日式RPG却又苦于语言不通的中国玩家来说是一件深受鼓舞的大事件。话虽如此，目前为止我们所说的官方中文版无一例外皆是官方“繁体”中文版，至于为何是“繁体”，相信原因大家都知道。2011年，让我们期待有朝一日官方简体中文版也能破天荒地与国内玩家见面。

坑爹

“坑爹”一词同样出自中文配音版《搞笑漫画日和》。坑爹最初用来善意地讽刺、吐槽那些常年挖坑不填或填得极其缓慢的行为，其中的“爹”字便意为“挖坑之父”。到了后来，坑爹由于和大部分口中的“坑人”比较音似，扣扣相传就变成了“坑我”的意思，“爹”即为“我”。当遇到某件不快的事情发现自己上当受骗时，很多人就会大呼——坑爹呐！

啃奶头

如果你在某个游戏论坛看到一群人讨论如何玩啃奶头，你千万不要以为自己点错了收藏夹，这个啃奶头只是Kinect的谐音。2010年E3展开幕之前，微软给它的体感装置正式命名为“Kinect”。这个词是微软由Kinetics + Connection创造出来的新词，老美此前也没有听说过，咱们中国人就更不用说了。不过并不是所有人都读得准这个词，要知道至今还有人把“X360”念成“叉360”呢。于是就有人创造了啃奶头这个词。这个词只是音译而已，如果你真想啃，有一个软绵绵的球状突出物的PS MOVE似乎更适合……

AP2.5

AP2.5是微软的最新反盗版措施。X360玩家似乎总是命苦，从三红到BAN机再到E74、AP2.5，每个词都蕴含着无穷的心酸。凡是带AP2.5校验的游戏均不能在刷过机的X360上运行。此外AP2.5还会给刷过机的X360打上标记，等待微软秋后问斩。尽管黑客们以最快的速度搞出了反AP2.5的固件，但这个就和过去的防BAN机固件一样，谁都不知道对于未来的AP2.6或AP3是否有效。当然最好的破解方法就是玩正版，这样就算是AP250都和你没关系。

软软／索索

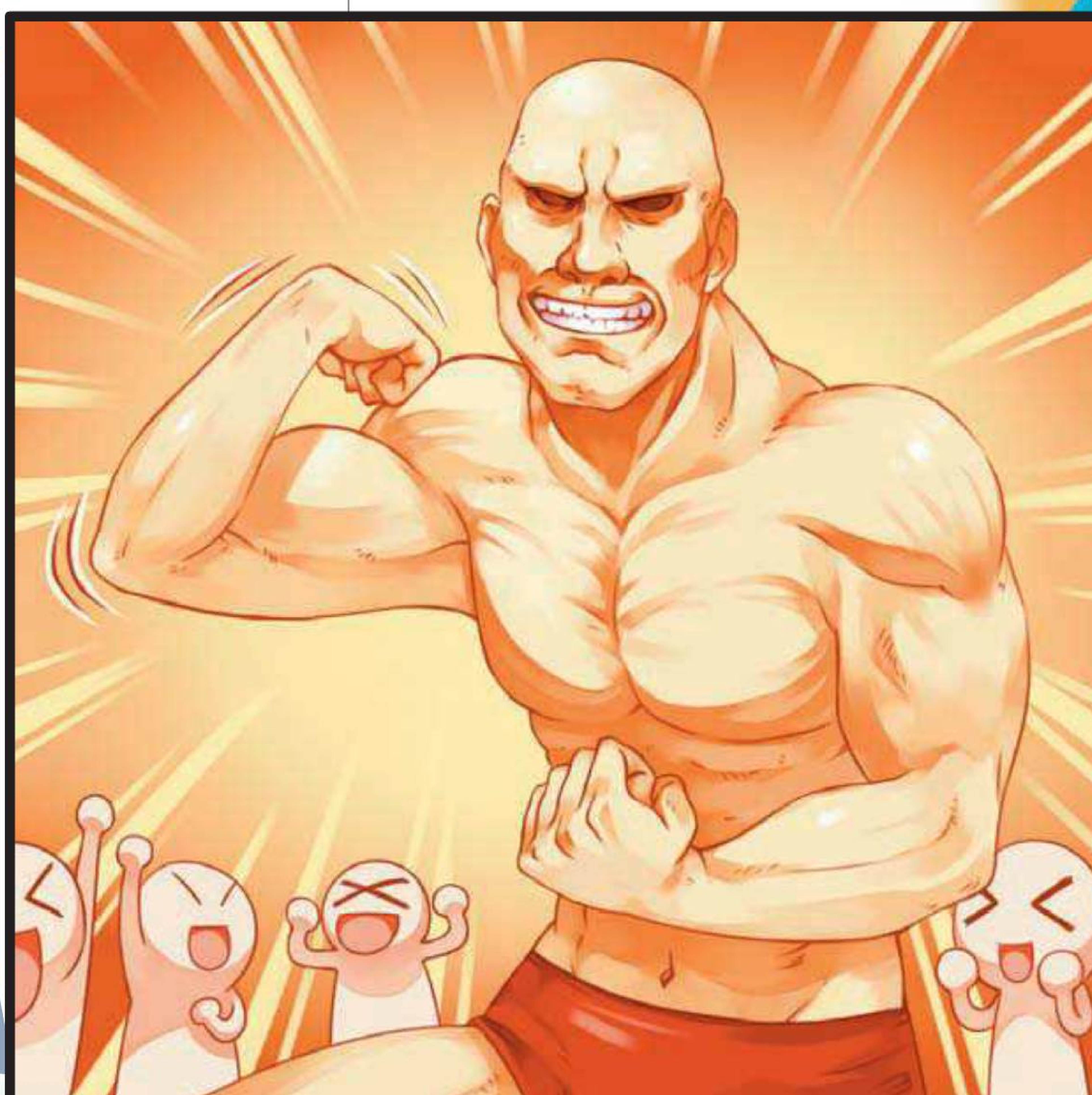
软软／索索是对软饭／索饭的称呼。这种称呼和叫小孩子的名字比较接近，含有讽刺对方见识短浅的意思，带有一定的侮辱性质。这个说法最早起源自台湾论坛，后来被大陆的FAN BOY们引进过来。与之类似的还有任任，不过由于今年Wii表现差劲，任任的叫法很少看到。随着本世代主机之争进入体感元年，主机FAN BOY们的斗争也越发激烈，从大陆以外的论坛搬救兵也是很正常的。虽然软软／索索／任任听起来不怎么动人，但是比起日本人常叫的痴汉、GK、妊娠来那可文明太多了。

特别企划 SPECIAL FEATURE

给力

给力（Gelivable ）——顾名思义就是带劲、很棒、让人兴奋等对事物积极形容的综合意思。与此相对的是不给力（Ungelivable），形容事物差劲，辜负期待。毫无疑问“给力”是2010年最火爆词语。据说本词来源于“日和”的中文配音，后来被口口相传成为本年度最流行的网络词语。也有人称潮汕地区的方言中本身就有“给力”二字，而且使用方式和含义也一样。不论语出何处，“给力”二字毅然登上《人民日报》标题，体现了网络文化和草根文化对最主流媒体的影响。互联网的网民智慧与影响越累越给力了。

——“当一个人给力的时候，仿佛世界都给力。当世界不给力的时候，仿佛所有人都不给力。”





神马

中文“什么”的谐音，同时也是神兽“草泥马”的含蓄名称。最初的使用方式与形成类似“虾米”(啥么)，但相对于“虾米”，“神马”更接近北方方言。2010年下半年，神马一词和浮云强力组合形成“神马都是浮云”的抱怨体短语。“XX神马的最讨厌了”、“XX神马的都是浮云”成为广泛流行的句式。

——“神马都是浮云，并非因为它们都是白绒绒，而是因为它们都逐渐变得遥不可及。”

爱疯4

苹果最新一代手机iPhone 4的非官方中文译名。年年都有“苹果统一掌机市场”的说法，不过2010年特别多，原因就在于iPhone 4实在太火了。对于一部明年铁定会出下一代的高档手机来说，像iPhone 4这样热卖的例子实在太少。眼下所有的中国人都对iPhone 4达成了一个共识，那就是“好卖”，因此所有人都在暴炒iPhone 4，在国内想以原价买到新机恐怕要到后年才能变成现实。iPhone 4，爱疯4。

狗眼

狗眼是对自己眼睛的谦称。在汉语中“狗眼”向来是骂人的话，俗句有云：“狗眼看人低”，又比如“瞎了你的狗眼”。但如今“狗眼”已经成为论坛上的热门词，不带丝毫的贬义。常用法有：“请自备狗眼”——意指有非常骇人的画面，要作好心理准备；“瞎了我的狗眼”——意指看到了某种不该看到的东西，非常后悔。而应用最广泛的情况一般都是指雷人的COSPLAY。

基友

“基”这个字音译自英语中的“gay”，也就是传说中的男同性恋。随着BL耽美文化逐渐深入人群，同性恋不再是耻于挂在嘴边的字眼，“基友”一词也随之应运而生。从广泛意义上讲，“基友”并不是特指男同性恋之间的朋友，而是泛指关系比较铁的哥们（单指男性），属于比较有娱乐性的称呼。衍生词还包括“搅基”、“基情”等等。近来，游戏机圈子里的朋友们互称“基友”也比较普遍。

这货不是XX

“这货”这种说法最早出现在河南方言中，比如这货、那货等等，用来指代某个人，带有些许变异色彩。后来中文配音版《搞笑漫画日和之平田的世界》中，平田真悲剧平男时常将“这货”挂在嘴边，让这一说法立刻火爆起来。举例来说，当TGS上公布《鬼泣》的最新作时，所以编辑都忍不住怒斥“这货不是但丁！”。

各种

“各种”说白了就是各个方面，用来表示程度很重，例如各种悲剧=悲剧到了极点、各种不给力=差得没边了、各种死=尝试到了很多种死法（常用于游戏中）。这个词主要是用来表示一种无可奈何的心情，多少有些夸大其词的成分存在。

体感

毫无疑问，2010年是体感游戏崛起的一年，PS MOVE和Kinect的问世让本已日渐衰落的体感游戏重新找回了活力。两种体感设备分别有着不同的侧重点，PS MOVE看重的是对动作的精准识别，Kinect则是以解放玩家的双手为卖点，一时间让玩家很难做出抉择。未来游戏的发展中，体感势必要占据相当重要的地位，这对于电视游戏生命的延续也是具有划时代的重大意义。

蒜你狠

“蒜你狠”是2010年新兴起来的一条关于民生的流行词语，它的出现源于中国内地自从7月之后，大蒜的价格就持续高涨，最高时期曾创下平常价100倍的惊人成就。大蒜价格上涨除受天气原因影响外，部分商人的炒作也是原因所在。无独有偶，类似的农产品新名词还有“豆你玩”、“姜你军”等等，这些听起来很是搞笑的名词从一个侧面反应出了当代国民生活中的种种无奈。

我勒个去

和“这货不是XX”一样同样是因为中文配音版的《搞笑漫画日和》，可以简称为“我去”，属于感叹词的一种，没有实际意义。不过目前“我勒个去”差不多已经取代了“我靠”成为时下年轻人在抒发内心想法时（大多是震惊或是无奈）必会脱口而出的一句话。

战翻

如字面意思所示，就是“打败”的意思，但就如雷电同志喜欢用“揍死”来代替一切砍怪杀敌的行为（有时也会用在洛克的身上）一样，“战翻”也有着“将你打败并让你永世不得翻身”的强势气场，深受各领域阵营中的战士们喜爱。例如“主流卡片相机战翻低端DV”、“苹果iPad可以战翻一切平板电脑”之类。

养狗

使用电子狗玩破解PS3的行为在国内一般简称为“养狗”。虽然拥有四年的金刚不坏之身，但在2010年，PS3还是被黑客攻破了脉门。尽管目前的破解尚不完美，远没有PS2时代那样便捷，但还是让渴望吃免费午餐的人看到了希望。当前的PS3破解除了对系统版本有严格要求，还必须使用USB电子狗做“引子”，于是乎“养狗”一词便应运而生。在派生词方面，因为破解PS3

的电子狗品牌版本众多，所以就有玩家将能升级的电子狗叫做“活狗”，不能升级的自然就叫“死狗”了。尽管索尼还没有采取大规模 BAN 机等强硬手段，但我们还是要规劝各位神机玩家：破解有风险，养狗须谨慎。

拔线党

所谓“拔线”就是拔网线的意思，但广义来讲一切在网络对战过程中故意切断联接退出比赛的行为都可以称之为“拔线”，与退出者使用的手段无关。“拔线党”自然就是对在网战中有“拔线”习惯的人的统称，当然，其中可能有发现对手太弱，不忍摧残的侠义之士，但绝大多数都是为了更好看的战绩、钻规则漏洞的人。随着网络对战成为次世代游戏的大势所趋，为人所不齿“拔线党”也有逐步壮大的趋势。除了玩家自律之外，我们还希望网战规则的进化，只要让拔线者无利可图，进一步鼓励公平竞赛，那么“拔线党”一词很可能会在不久的将来被扫入历史的垃圾堆。

涨

这无疑是 2010 的年度与所有人息息相关的关键字。或许你可以潇洒豪迈地说“房价再涨也老子没关系，反正一样买不起”，但在经历了蒜你狠、豆你玩、姜你军、糖高宗、油你涨、苹什么、煤超疯……之后，任谁都无可奈何地“被涨价”了。涨字从水，本义为水上升，民间有“水为财”之说，生活成本不断上升的结果却是个人财富的缩水。在“涨”声响起来之时，玩家们的一切 ACG 宅物都无可必免地要精打细算了（富二代们可无视此词条）。

闪光弹

所谓“闪光弹”即指华丽的自曝，炫耀帖的进化版本，一般来说必须图文并茂才够闪够说服力，如有视频为证效果更佳。玩家投掷的闪光弹并不局限于豪华的打机环境，多年的宅物收藏或是价格不菲的限定版，偏门或是难度高的白金奖杯也在此列。与“闪光弹”相关的词还有“狗眼”，例如“闪光弹注意！请自备墨镜及合金狗眼”，“好厉害的闪光弹，闪瞎了我的狗眼”。

合集

这不是 FC 黄卡“一万合一”技术的翻版，而是次世代对于一去不复返美好时代的缅怀；这不是业界毒瘤惯用的伎俩，而是对厂商诚意与昔日辉煌的丈量。在《战神 1+2》的一本万利之后，经典系列的高清重制合集计划的名单也开始越拉越长，《狡狐大冒险》、《波斯王子》已经推出，还有《古墓丽影》、《ICO+ 汪达与巨像》、《分裂细胞》也将陆续推出，这些合集除了高清化，还与时俱进地与 MOVE 或 3D 电视联动，誓要将超值进行到底。只要真材实料，制作考究，这炒饭还是隔夜的香。

猛汉劈山



▶这才是真正的“猛汉劈山”，你懂的……

面对越来越复杂的角色名和游戏名，大部分网民选择使用更加方便地简称或谐音来代替原有内容。随着黑崎一护（15）、三国无双（35）这样的简称逐渐在网络上普及起来，猛汉劈山（MHP3）这种让人不禁捧腹大笑的谐音用法也就油然而生。不过中国文化博大精深，各位在使用简称时也要注意对象和场合，否则很容易出现不必要的误会哦。

果粉

2010 年是苹果发力的一年，iPad 和 iPhone 4 的巨大成功树立了苹果的宗教级品牌形象。乔布斯仿佛拿出什么东西果粉们都会买账，俨然一副教主派头。果粉就是苹果的粉丝，凡是苹果的消费电子产品，不论性价比多低、多么奇货可居，依然全力购入。在一些旁人看来，果粉们是冲动消费、装 13 和小白的代名词。但是对此评价，果粉们只会以摊手、耸肩、微笑、摇头的表情回应。

羡慕嫉妒恨

这是一个递进的词组，每一个单词的递进都表示了内心活动的激烈升级，成为描写人类灵魂的真实一面的五字诗。每逢情人节、七夕、圣诞节等情侣约会的日子，就会有一群暂时（半永久性）单身人士发出这样的感慨。其中包含了多少无奈和酸楚大家心里都明白。除此之外，在回复别人炫耀贴的时候也经常被使用。当然，在大部分情境下这个词组包含了微微的自嘲和释然，并非真的生出了嫉恨。这句诗的下半句是“孤独寂寞冷”，某些人把“寂寞”替换成了另外两个同音字，虽然更加达意，但实在是太那个了……

你懂的……

“心有灵犀一点通”是一种难得的境界，而主动请求这种境界一般就是为世情所迫了。在某一个领域或者关注问题拥有共同知识储备的人，在不方便把话说透的时候常常会说“你懂的……”至于为什么网络上会出现这种暧昧含蓄的表达方式呢？人们为什么不敢把话说明白呢？你懂的……

鸭梨

中国网民的黑色幽默再一次不约而同地闪现。无处不在的“压力”悠然变身为可人的水果“鸭梨”。物价飞涨，工作压力日益加大，各种“门”和“多难”此起彼伏。我们在看着真实的“压力”越来越大的同时，心中将它想象成可爱的鸭梨一只是一件多么惬意的事，同时也是一件多么无奈的事。由此进化而来的短语“鸭梨很大”、“鸭梨山大”更是使用率越来越高。

——“有些东西，你确实说不出哪个更大。”





围脖

对万能微博的爱称。2010 年，微博这一新兴媒体代替 SNS 社交网站成为新的主流，并且呈现急速发展壮大的趋势。在某种程度上，微博已经将传媒的定义改变。任何人都能平等地发布信息，也能自由的获取感兴趣的信息。同时，微博的惊人传播力促成了“围观”现象，某一重大事件发生后能通过微博第一时间发布进展，围观群众可以同时获得信息。这一年来，也发生了很多围观改变重要事件发展的例子。然而围观的终究是群众，微博虽能起到急速广泛传播新闻的作用，但其力量之有限也是一个事实。2010 年，微博成为网友交流的新平台，我们互相取暖，互相关注，让草根形成一片草原。

——“有一种东西，你以为只有自己有，其实大家都有。你以为只有你需要，其实大家都需要。比如寂寞和围脖。”

非常艰难的决定

决定都是艰难的，真正艰难的决定都是痛下决心一刀斩下。“非常艰难”所体现出的“痛苦状态”不免让人觉得做作。本词来自今年互联网的一起公关行为不妥事件。之后随着网友们黑色幽默的引申，许许多多的领域都出现了非常艰难的决定。由此人们发现，生活中各个角落其实早就有很多“非常艰难的决定”了，只不过之前没人注意到。

蚁族（Antizen）

越来越多的年轻人聚集到少数几个大城市，造成了大城市房租价格飞涨到令人瞠目结舌。绝大多数年轻人想要租住单身公寓已经逐渐变得不现实。所以很多人选择合租，甚至像学生寝室一样很多人聚居在一间屋子里缓解房租压力。一边辛苦苦地奔波，回到家也是没有私人空间的集体生活。如同勤劳的小蚂蚁聚居在蚁穴。另一方面，许多刚从学校出来的学生不愿意独自面对生活，倾向于选择多人聚居当做学生时代生活状态的一种延续。这些中国的年轻人形成了庞大的蚁族。

团奴

团购是一种新型的消费方式，通过网上团体购买，能以较低的价格获得某种商品或服务。由此产生了每天看见团购就想参与的一群人，即使他们不需要这种商品，但看见便宜划算依然产生购买欲望。不知不觉间变成团购的奴隶。

忐忑

2010 年末，一首具有强大气场的歌曲引起网民的强烈反响。该曲凭借诡异彪悍的节奏、匪夷所思的发声、有别于通俗音乐常识的曲风震撼了每一个听者的心。全曲听罢，很多人泪流满面，这种仿佛来自动物本性深处的强烈呐喊引起了不同物种的共鸣。大家的心情只有一种——忐忑。这时恍然间明白歌曲名字的意义，并由衷地叹服音乐的伟大。

亮了

本词形容文章或者图片中的某一点非常有意思，如同会发光一样，亮了。也常常用来表示自己的独特见解，用法如：我觉得 XX 亮了。

让子弹飞一会

出自贺岁片《让子弹飞》。意思为子弹离开枪膛以后不会同时击中目标，要有耐心和觉悟让子弹飞一会再击中目标。比喻完成一件事以后不要急于看到立竿见影的结果，应该沉住气等待事情的效果扩散或者目标达成。



橡皮人

来自 1986 年王朔的小说《橡皮人》。这一社会群体一般是都市年轻白领，“他们是没有神经，没有痛感，没有效率，没有反应。整个人犹如橡皮做成的，是不接受任何新生事物和意见、对批评表扬无所谓、没有耻辱和荣誉感的人。”巨大的生活压力和绝望的前路，让很多人渐渐橡皮化成为橡皮人。本来是 20 多年前小说中的夸张形象在 2010 年被广泛提及。

V5

汉字“威武”的数字字母谐音。形容某事物很出色，由衷地表示支持。风趣地再现了古代衙门升堂时衙役口中喊号子时的情景。

赢了

“XX 赢了”作为判断词使用。赢字的意思扩展为获得某种利益。同时也表示庆贺别人入手物品，因为在日语里买了（買った）和赢了（勝った）发音一样。从某种程度上说——买了就是赢了。

不解释

“XXX 不解释”是今年一种网络惯用表达。是一种高姿态懒得解释的态度，也是一种强烈寻求群众共鸣的哀求。人类渴望成为大多数、渴望分享广泛信息的同时又渴望成为骄傲的少数一派。正是这种矛盾的心理催生了“XXX 不解释”的流行吧。

人生赢家

原来指在人生中一帆风顺左右逢源的得意之人，现在多指二十几岁就结婚人士。在房价居高不下、超越正常人收入水平的今天，年纪轻轻就成家立业不得不说是人生的赢家。

挂柯南



一位来自邻国日本的不太吉利的眼镜少年，忽然之间成为了广大大学生膜拜的偶像。大学生们将他的头像挂起来，以求达到“挂科难”的效果。

裸婚

中国的传统观念是结婚的新人就一定要拥有自己的房子。80后一代实遇房价危机，普通的年轻人购买结婚用的房子已经变成不可能的事。许多新人花去双方父母一辈子的积蓄也只是付一个首付金，这已经是无比的悲哀，再加上往后的一生都要背负贷款成为房奴。这一事实让不少开明的年轻人选择不买房结婚，俗称裸婚。这是一个若干年后必定被写入历史的词语，它见证了物质对意识的冷酷决定。

玩底盘

《GT 赛车 5》里的底盘事件。“《极限竞速》系列”和“《GT 赛车》系列”早已成了公认的对头，尤其是两个系列的 FANS 之间，那口水仗打得愈发激烈。《GT 赛车 5》发售之际，各种大家来找茬式的图片、视频和评论扑面而来，其中汽车“底盘”成了很多人的聚焦点，当然，正常玩游戏的时候，你看到底盘的几率远远小于游戏机死机，不过想方设法把车子撞翻检查各种车辆底盘建模贴图质量的大有人在，而《GT5》本身就将车辆分为精致车和标准车（低建模车）两种，那标准车一番身立马原形毕露，黑呼呼的一片，于是各种讥嘲平地而起。而精致车也难逃魔掌，有人弄翻一辆精致车并找出同型号的模型车，指出游戏中底盘贴图上出现了模型车地盘上的 LOGO……你懂的。后来官方出来辟谣，说这是彩蛋之一，你又懂的。这样以底盘为中心的游戏方式，叫“玩底盘”。



裸眼 3D

赤裸的双眼看出 3D 效果，叫裸眼 3D……当 Sony 大力宣传自己的 3D 电视，希望将大个的 3D 电视送入各家的客厅之时，任天堂的 3DS 公布了，小小的屏幕上的裸眼 3D，效果还不错！裸眼 3D 的宣传中有类似这样的一句话：“你还在隔着眼镜看 3D 吗？扔掉你的眼镜吧！”这分明是有很强针对性的话语，专指那些穿着衣服的 3D！



▲Bazinga 文化十分火爆

Bazinga

“Bazinga”＝“骗你哒！”。欧美的宅男是什么样的呢？如果你不太清楚，就去看看这几年最火的美剧之一《生活大爆炸》吧！这部剧集讲的就是 4 个美国“宅男”的生活，当然，他们和日式宅还是有很大区别的，而且更接近技术宅。其中主角谢尔顿聪明绝顶，但是交际能力较差，开玩笑什么的都不是那么擅长，不过他的“Bazinga”一词可是具有极大的杀伤力（引发爆笑的能力）！在他用自己的小聪明骗了某人之后，总是在对方面露难色之时，接上一句“Bazinga”，大有诡计得逞之后幸灾乐祸之情，倒也反映出他的可爱的一面。

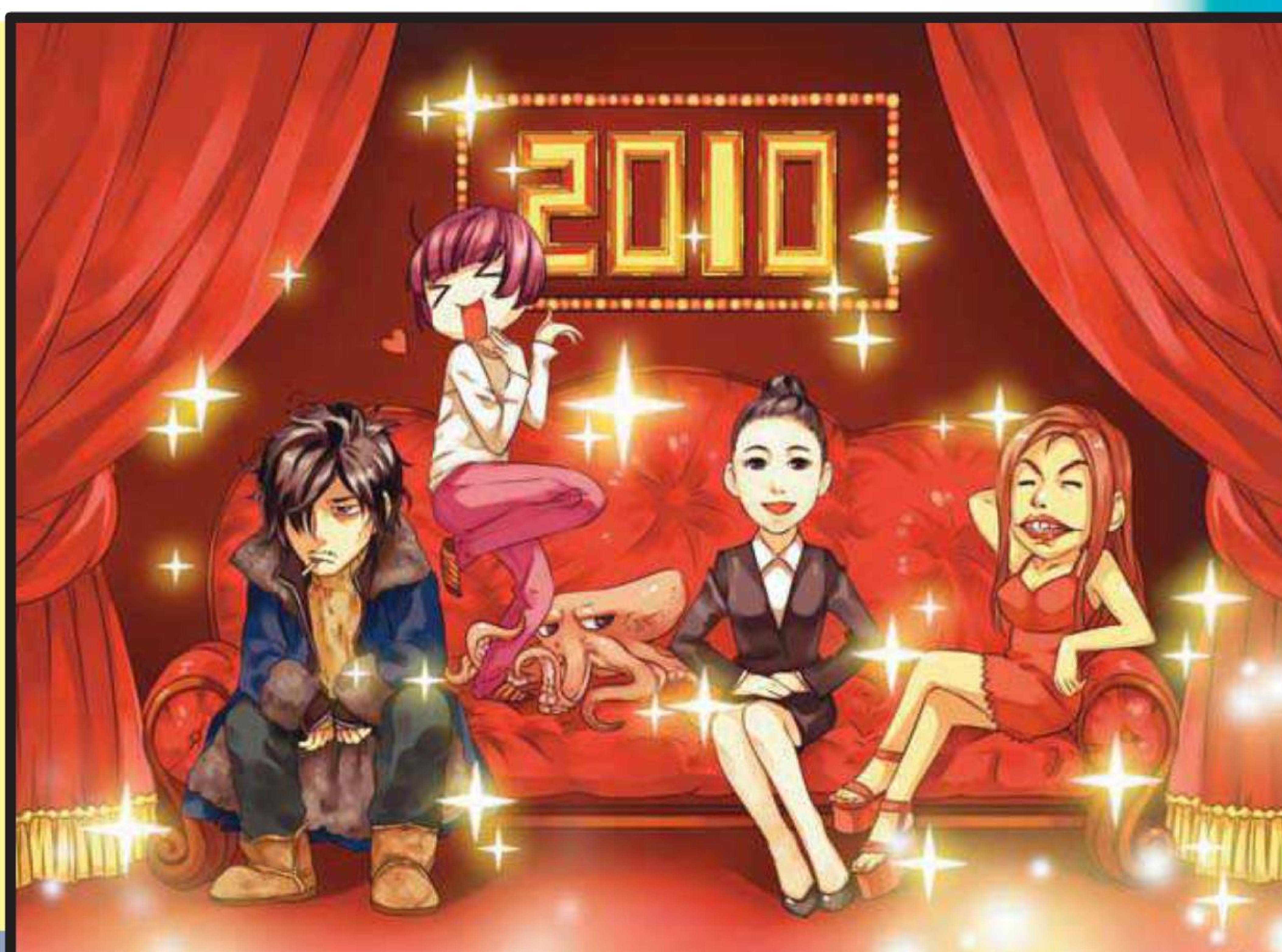
Eggache

从扯淡到淡定，从扯着蛋到蛋疼，网络上已经不会有太多人在乎那些规定俗称的小小礼仪，直接宣称自己“蛋疼”已经不是那么让人难堪的事情，而是一种强势的自嘲，和对某件事情的最大的讽刺。“XX 游戏让我玩得真 TM 蛋疼！”“XXX 这件事让我看得蛋疼！”不过蛋疼写得太大作为小标题不好看，所以用 Eggache 代替，莫怪莫怪，这实在是相当蛋疼的做法。

XX 帝

从芙蓉姐姐开始，个性另类的平凡人有机会借助互联网走进大众的视线。人们愿意围观“特立独行”的人、“活在自己世界”的人，从最初芙蓉姐姐的极致自信，到如今各种哥各种姐的“现世”尺度越来越大，下限不断刷新只为满足大众猎奇的胃口。这些“哥”、“帝”、“姐”们有的是活在自己世界里却被群众拉出来围观的，有的是自己主动做出非常理行为只为博人眼球的，还有的是幕后推手精心策划的。不论怎样，我们都能用一个古老的成语对其释义——哗众取宠。

——“不论以何种方式、何种原因，登上舞台供平凡人围观的平凡人，就成了‘哥’……”



文 莱雅 编 八重樱 美编 木仙



传承中的变革

——回顾“《传说》系列”近几年的脚步

特稿 ARTICAL FEATURED

有些游戏，是伴随着游戏机的发展史一起成长起来，例如见证了任天堂发展史的“《马里奥》系列”，例如伴随着 Playstation 这个品牌一起成长的“《最终幻想》系列”，以及坚定不移走着 RPG 路线的“《传说》系列”。

探索之路



以 1995 年 12 月 15 日的《幻想传说》为起点，“剑和魔法的幻想物语”为主题的“《传说》系列”在竞争日趋激烈残酷的电玩游戏市场中已经奋战了整整十五年。尽管十五年的光阴在游戏机的发展史里称不上是个漫长的岁月，但如“《传说》系列”这般高产且能将品质维持在较高水平线上的作品却凤毛麟角。十五年间，这个系列发售了十二部正统作和为数众多的外传，累计总销量达 1200 万以上，称得上是日式 RPG 的一个标志性品牌。而近几年间，在日式 RPG 稀缺的高清主机上，“《传说》系列”仍能维持每年一部新作的推出速度，对于饥渴的 RPG 玩家们来说称得上是天降甘霖般的存在。

本世代后的“《传说》系列”走的是产量化路线，平均每年都有 3～4 部《传说》(相当一部分是复刻移植的) 问世，这种情况直到 2010 年才开始有所收敛。《深渊传说》之后，NBGI 曾一度将开发重心转移到掌机平台，《幻想传说 全语音重制版》、《世界传说 光明神话》等复刻或外传性质的作品被投放到 PSP 上，NDS 则作为主力平台开发新作《风雨传说》。这种运营模式持续了三年，直到 NBGI 发现 NDS 平台上的作品销量很难得到提高才喊停。之后 NBGI 把主力放在了 Xbox360 上，《薄暮传说》作为本世代第一部高清《传说》，游戏素质是板上钉钉的，可是最终销量仍没法让 NBGI 满意。同样，Wii 的《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》和《圣恩传说》也遭遇了相同的尴尬情况。新作的销量不佳让 NBGI 放缓了“《传说》系列”产量化的脚步，在深刻反思后制作方意识到对于传统日式 RPG 来说，PS 系的主机才是王道首选。于是趁着 PS3 降价之风，《薄暮传说》、《圣恩传说》相继移植到 PS3 平台，果不其然，首周销量就相当给力。

用角色拉拢人心

近年来“《传说》系列”的女性玩家群体越来越壮大，当然这和家用机游戏市场的逐渐扩大有关，但最主要的原因是游戏人物的魅力塑造得极为成功。“《传说》系列”御用人设画师是藤岛康介和猪股睦美(除了两人之外还有中泽一登、松竹德幸、奥村大悟等人，其中椎名优曾担任《传说》系列手机游戏的人设)，藤岛康介和猪股睦美笔下的角色个性十足，受到相当多女性的热捧，加上历代《传说》的声优阵容都非常强大，足以吸引住作为恋声族的宅女腐女们。提到声优就不得不提到“《传说》系列”



■众声优在 2010 年度“Tales of Festival”上的演出。

的一个光荣传统，那就是不会重复使用声优。细数一下系列的声优阵容，豪华得令人吃惊，从《宿命传说》两部的绿川光和福山润、《永恒传说》的石田彰和保志总一朗，到《薄暮传说》的鸟海浩辅、中原麻衣和宫野真守、《圣恩传说》的樱井孝宏、浪川大辅和花泽香菜，中间还穿插着大冢明夫、若本规夫这些在游戏领域颇具盛名的大腕，对恋声族的吸引力可见一斑。显然制作方已经意识到了女性玩家群体不可小看的潜在开发价值，游戏剧情里开始出现很多服务女性的桥段，例如《薄暮传说》尤利和弗连的爱恨情仇、《圣恩传说》理查德和阿斯贝尔的情深意重。不论是不是刻意安排的剧情，不过显然女孩子们很受用，在各种同人展会上相关的同人作品层出不穷，彰显了“《传说》系列”的影响力。

这大概就是传说中的“两手都要抓，两手都要硬”吧……

提到角色，当然要点评新人冠军王尤利。过去NBGI考虑到玩家的年龄，为了提高游戏的代入感，都是将主角的年龄设定在15至18岁左右，很少有20岁以上成熟的青年作为主角（《宿命传说》的斯坦虽然是19岁的青年，但是因为性格太死蠢所以不纳入这个范围）。《薄暮传说》的尤利 · 罗维隆是一个例外，成熟的思想、独断独行的行动方式和自我牺牲的觉悟，这一切一切都让所有玩家折服在他独特的魅力之下。

除了主角之外，游戏的其他人物基本是10多岁到20多岁，以及必须的30多岁的大叔。“《传说》系列”比起故事背景，更加注重角色的描绘，人物的个性与成长是系列的故事精华所在。里昂的牺牲，卢克的断发，阿斯贝尔等人的童年，这些都是游戏的点睛之笔。毕竟RPG游戏的大部分剧情到最后都是拯救世界，所以还不如将重点放在角色上，多聚集些人气，日后出模型也顺手些。



第五回“《传说》系列”角色人气投



在“《传说》系列”官网所举办的人气角色投票活动中，有一些角色属于一旦出现就基本不会从前十舞台上退场的超人气类型，比如里昂少爷、路克和杰德大佐，而新登场不久的尤利也成功夺下了第四回和第五回投票的冠军，人气指数直逼里昂。

新世代的《传说》

进入高清世代以来，“《传说》系列”也没有停下脚步。自从在X360和Wii上惨遭失败后，NBGI现在把开发中心放到PS3上，几部正统作都获得玩家们相当高的评价，销售成绩也是颇为喜人。“《传说》系列”的舞台设定和方案虽然有这样那样的不同，不过基本流程都是差不多的：主角因为某个事件或事故或其他什么目的，离开故乡开始旅行，在旅行中遇到敌人或同伴，结果被卷入影响整个世界的大事变中。在冒险过程中，各种各样的谜题渐渐被揭开，期间主角和同伴、主角等人和敌对人物的各种互动、主角和女主角的恋爱要素也相继交替着展开。这样的主题是RPG游戏的基本故事流程，几十年间都未曾发生过本质性改变。至于为何持续至今仍经久不衰，只能说明在玩家心中总是有一片天空留给他的英雄情结。

薄暮传说

本世代的第一部高清的《传说》，Xbox360版和PS3版的总销量达到60万以上，其中PS3版的首周销量刷新了系列的最高纪录。相比起Xbox360的“有料测试版”，PS3版主线和重要支线全语音，新增可操作人物、新换装称号和隐藏迷宫，可以说是相当厚道。《薄暮传说》的画面和人物建模依旧是使用3D动画渲染，相比写实风格的“《最终幻想》系列”，“《传说》系列”一直坚持走着卡通渲染风格不动摇。《薄暮传说》的画面有种雾化的朦胧感，哈鲁鲁的花瓣漫天飞舞，工会都市的黄昏街景，十六夜之街的古老与沉重，在这份朦胧感之下有种别样的美感。本作加入了天气的变化，不同天气下的大地图，敌人也会产生很大的变化，让玩家更加能感受到游戏的写实感。

战斗系统的依然是消耗TP的老路线，游戏后期当尤利拿到了特定的技能，整个人都BUG附身了似的无限连击。另外不得不提的还有魔法师丽塔的魔法，“滚筒洗衣机”是清屏的最佳手段，当爆OVL之后的魔法连发恐怖得连隐藏迷宫的BOSS都承受不住。

《薄暮传说》的剧情没有脱离“《传说》系列”一贯的路线，贫民街的水道魔导器魔核被盗，尤利为了追查小偷而前往贵族街，结果被误抓进王城的大牢中，偶然



救下被骑士追赶的的艾斯蒂尔，得知好友(基友？)弗连有危险，两人一狗逃出帝都，开始了找人和抓贼的旅行……听起来挺像是警匪片的。尤利等人在经历了讨伐贪官、和弗连的反目成仇、讨伐骑士团长、收集精灵、与弗连和好如初等一系列事件后，顺利地制止了太古灾难·星喰，最终拯救了世界。



本作的最大成功莫过于塑造了一大批人气绝顶的角色，首当其冲就是男一号尤利·罗维隆。尤利是系列史上惟一一个20岁以上的男主角，自始至终贯彻自己正义的前骑士团青年，性格大大咧咧，有些傲娇，言辞粗鲁随意且毒舌，经常被卷入到各种事件中。但他同时有着善良温柔的一面，无法放下有困难的人不管，憎恶为了个人私欲而虐待弱者的人，对于法律无法制裁的恶人，尤利会使用自己的手段来给予他们制裁，哪怕是和青梅竹马的好友弗连反目成仇。就是这样一个性格丰富的角色，获得了玩家们的喜爱和认可，尤其是对于女性玩家来说，历经千辛万苦完成boss战的秘密任务后拿到尤利的马尾换装称号再配上饰品兔耳……我只能说NBGI很清楚该如何讨好玩家的胃口。青梅竹马的好友弗连·西佛是死脑筋的骑士队长，性格正直，为了改变帝国的现状而不断奋斗，十分重视法律，经常因为这个立场而与尤利有口角上的冲突，不过两人的关系依然相当坚固，没有任何动摇。不谙世事的天真公主艾斯蒂尔，是个憧憬着结界外面世界的女孩子，因为弗连的关系而与尤利相识，从而展开了漫长的旅行。狗狗拉彼德是2010年《传说》系列”人气投票的宠物部门第一名，现任饲主为尤利和弗连，在所有可操作角色里是僵直时间最短的角色，是玩家们对人类角色感到腻烦时的一个最佳选择。还有害怕虫子的“凛凛明星”工会会长卡洛鲁·卡佩尔、傲娇的魔导器宅女丽塔·莫尔迪欧、没神经的轻浮大叔雷文、性感迷人的枪术使朱蒂斯、美食冒险家的强运少女帕蒂·弗露鲁等人都是个性十足的角色。相比起王道化的主线剧情，极具个性的角色直接的互动显然更加让人心动。人物换装称号DLC是一个令人又爱又恨的要素，每个人物每个服装500日元，对于系列的死忠来说钱包的杀伤力极强。服装就算了，NBGI还不满足地推出官方金手指——金钱和经验值的DLC，NBGI你们是不是很缺钱啊……

由于本作淡化了爱情的要素，所以玩家们在剧情里看到的是满满的基情：弗连的桌面上摆着他和尤利的照片、弗连和尤利在港口都市共同击退敌人、尤利为了弗连而锻炼的厨艺、尤利因为弗连的原因被他的部下刺伤推下海……还有PS3版结局动画里多出来的弗连和尤利互动剧情。感觉上NBGI知道这一部的剧情已经是没法再变动了，于是破罐子破摔，干脆加重基情的部分用以吸引女性玩家。

在《薄暮传说》宣布移植到PS3的时候，NBGI趁热打铁地推出了剧场版动画《薄暮传说 The First Strike》，该篇以前传的形式登场，讲述了尤利离开军队的起因，取得了相当不错的票房成绩。模型公司阿尔塔也在第一时间推出了尤利和弗连的PVC模型，玩家们只能一次又一次满含热泪地上交自己的血汗钱了……

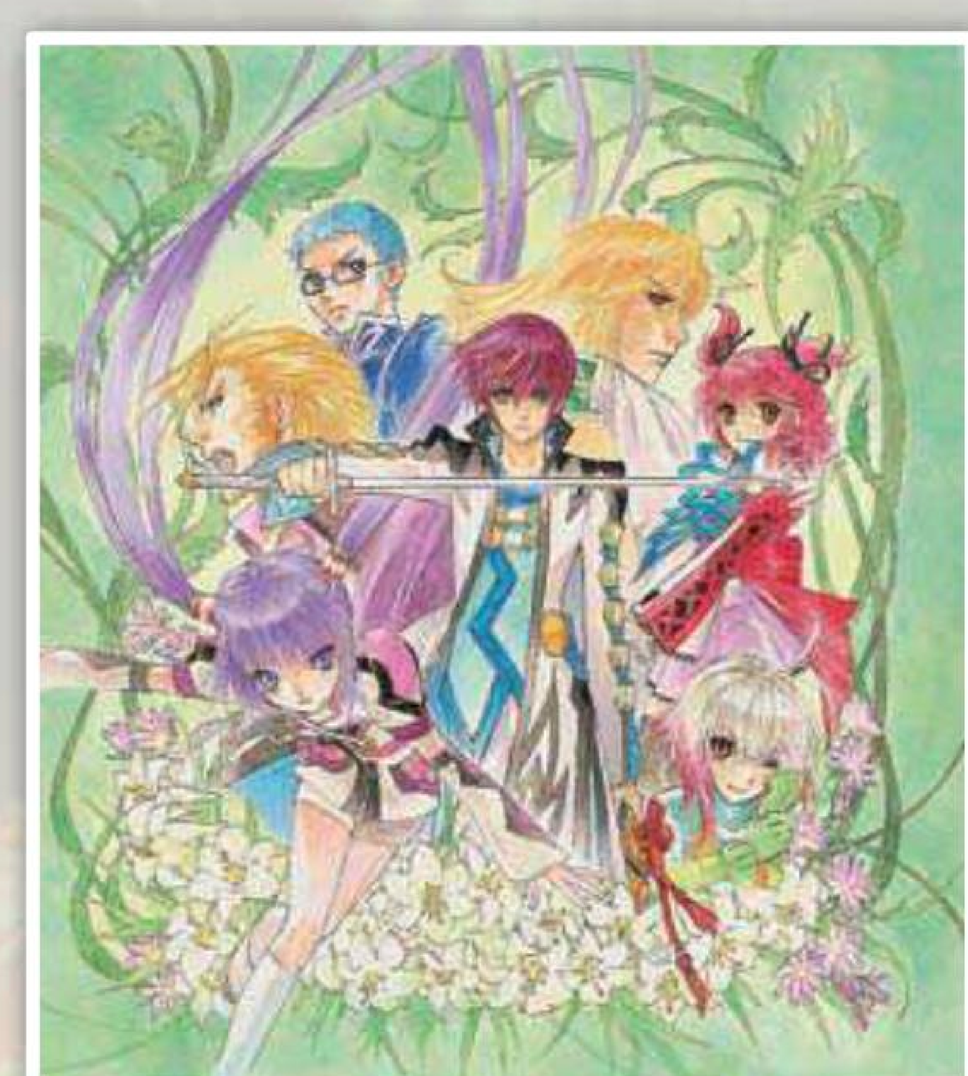
圣恩传说

《圣恩传说》被誉为“系列最强的战斗系统”，游戏发售的时间和它的师兄《薄暮传说》差不多，但由于Wii版BUG过多所以不受待见，尽管曾经回收光盘修正BUG，但直到PS3版《圣恩传说F》才把BUG基本上都清完(保留下了几个良性BUG，比如说刷钱的)。PS3版在Wii版的基础上增加了未来篇和新的换装称号、战斗模式，更加完善游戏的世界观，两个版本的总销量达45万以上，尤其是PS3版，在某个怪物级游戏的压制下能取得这样的成绩已经是相当不错了。



由于有过《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》的制作经验，本作的画面虽然没有突破但是实际效果相当喜人，相比起它的师兄《薄暮传说》的朦胧效果，《圣恩传说》的画面清爽干净，看起来相当舒服，不过由于机能限制，人物的表情有时会显得比较生硬。

游戏的剧情依然是“主角外出旅行然后拯救了世界”的老套路，而本作多了作为开场的少年期，和作为主线的青年时期形成强烈对比，可谓是点睛之笔。憧憬骑士的少年阿斯贝尔和朋友们被卷入了某个事件，事件之后，阿斯贝尔强烈地希望自己能够变得强大，独自前往王都开始进行骑士的学习。七年后，已经成为独当一面的青年的阿斯贝尔因为父亲去世而不得不放弃自己的梦想继承父业，从而被卷入各种事件中……



NBGI尝到了《薄暮传说》DLC战略的甜头，这次更是变本加厉地发布各种DLC。在PS3版发售之前，大量的DLC内容已经发布出来，《Code Geass 反叛的鲁路修》的服装、初音MIKU的服装、多罗猫的服装和饰品，典型的游戏未动DLC先行。

其中《反叛的鲁路修》的DLC服装最有意思，因为角色的同步率太高了。阿斯贝尔的服装是枢木朱雀，两人都是骑士、红头发、同一声优(樱井孝宏)、最后结局里是向身为王子的青梅竹马的好友拔刀，由于两人太过相似，阿斯贝尔便有了“红鸟”这个外号。索菲的服装是C.C.的紧缚服，她们都是让男主角的命运产生变化的人，最后的结局也是永生。理查德的服装是鲁路修的ZERO服，两人都是王子、而且和自己的青梅竹马好友有这样那样的爱恨情仇、登上了王位、最后被自己的基友一刀给砍了(区别是一个死了一个没死)。谢丽雅的服装是华莲的，由于两人除了头发以外的其他部分完全没有相似点(一个单恋成功一个单恋失败这是何等悲剧)，所以在此不加以评论。

仙乐传说 拉塔特斯克的骑士

《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》在很多意义上是《圣恩传说》的前辈，我指的不光是发售日。从后者的画面和系统可以看出，《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》是NBGI在Wii上的一个试水之作，尽管剧情和系统都有可圈可点之处，但游戏流程偏短，让人不能尽兴。《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》与上面提到的两部作品在视觉上最大的差别就是采用了奥村大悟的人设，当然还有藤岛康介的部分，毕竟《仙乐传说》的人设还是他画的。

《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》的故事是紧接着《仙乐传说》之后，两个世界合为一体，然而两个民族的文化冲突却让世界陷入了一片混乱之中。个性懦弱的埃米尔在冲突中失去了双亲，寄宿在婶婶家里，某天在被人欺负时被偶然路过的利希德所救，埃米尔得到利希德的忠告后，由于听到了在呼唤自己的兽鸣，鼓起勇气走出村庄，遇到了少女玛露达，他的命运渐渐开始改变……总的来说就是少年遇到了基友然后在基友的影响下遇到了少女的故事开头。

游戏的其中一个系统是能和魔兽成为朋友，并培养魔兽，听起来很有《口袋妖怪》的风格，可以视作是NBGI的一次大胆尝试，不过这个系统在玩家中褒贬不一。相比起培养魔兽，玩家们显然还是对培养人物比较感兴趣。

感觉上《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》的很多吐槽点都集中在钉宫理惠的女主角玛露达身上，这孩子的名字读音和"丸太"完全一样……很难想象一个钉宫音的女孩子会有一个像是日本公司某个上班族大叔一样的名字。

本作难得是采用多结局的路线，分为Happy End、Normal End和Bad End三种。Happy End当然是有情人终成眷属的完美结局，而Normal结局里埃米尔和利希德在一起住1000年，虽然知道两人是作为人柱，但是实际上玩到这个结局时我吃到一半的香蕉片直接卡在喉咙里了。联想到比《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》晚两个月发售的《薄暮传说》，两部作品的BOSS都是因为好友被杀而对这个世界绝望最终打算毁灭世界，看着"《传说》系列"越来越壮大的女性玩家群体，不得不说NBGI的编剧真是越来越不务正业……

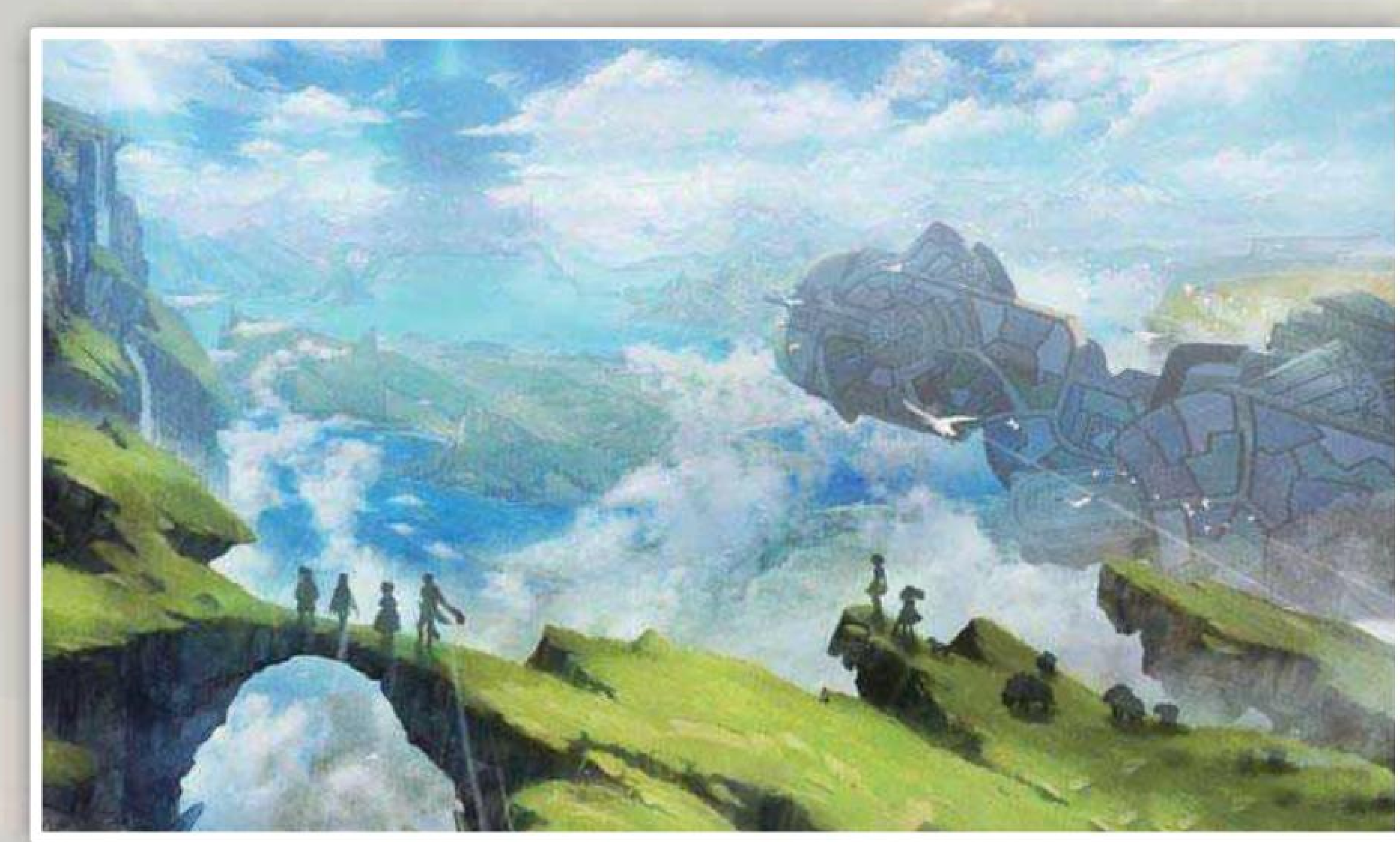
对于前作的FANS来说，《仙乐传说》的人物们登场是最值得关注的，变得成熟的罗伊德，依然运气好的柯蕾特，自始至终相信着罗伊德的泽罗斯，渐渐开朗起来的普蕾西亚……令人怀念的老人物们相继登场，让人感觉无比欣喜。可惜的是《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》无法使用前作的人物，这实在是一件憾事。

世界传说 光明神话系列

但凡是拥有很长历史的游戏都是会出人气角色大杂烩游戏，比如《异说 最终幻想》，比如《漫画英雄 vs Capcom》。NBGI绝不会闲着，角色大杂烩是他们最喜欢做的事，看看那成堆的高达乱斗游戏就知道了。"《传说》系列"已经缔造了如此之多的角色形象，不把他们拉到一起用一用不免有浪费资源的嫌疑。

《世界传说 光明神话》是目前PSP平台唯一一部独占的《传说》作品，采用架空的世界观，由玩家自己创建人物，与女主角卡依诺一起围绕着世界树进行冒险，在冒险中与从每个世界穿越过来的《传说》系列人物们相遇，与他们一起冒险、一起战斗。本作的看点就在于不同作品的角色间的互动，不能和父亲斯坦相认的凯伊路，阿修和卢克这对完全同位体双生子的对话等，满足了玩家对穿越剧情的渴望。而在2011年发售的最新作里，制作人明显是想添加一些恶搞要素进去：明明是同一个人却要分成两个人的里昂与裘达斯面对面交谈；被FANS称为孪生兄弟的凯和弗连在OP动画里并肩而行，显然制作人很清楚玩家最想看到什么……

"《世界传说 光明神话》系列"的另一个看点是强大得媲美乙女游戏或美少女游戏的声优阵容，所有主要角色携手登场的壮观画面是最震撼的。历代的卡依诺也是由不同的声优演绎的，新作《世纪传说 光明神话3》的卡依诺是由平野绫配音，不知道SOS团团长会有什么样的表现。



风雨传说/圣洁传说/心灵传说

这三部作品都是DS平台上的，《风雨传说》是NDS平台试水之作，虽然剧情可圈可点，不过相比起"《传说》系列"的其他作品来说，人物太过幼齿，而且NDS特有的触屏功能的尝试不算是很成功，也算是给它的两个后辈一个告诫。

《圣洁传说》依然是和它的前辈一样，采用3D人物建模和场景，虽然锯齿挺严重，不过人物表情生动，场景相对于NDS的机能来说还是很精细的。战斗系统相当爽快，多线性的跑位让战斗更加生动，如果能有摇杆来操作的话估计会更加爽快。由于机能的限制，《圣洁传说》只有部分剧情才有语音，实在是一件憾事。相比起它出色的系统，《圣洁传说》的剧情实在是太过平淡，虽然牵扯到十分有奇幻色彩的前世，但是故事的展开实在是太过于理所当然，从感觉上来说就是"啊，原来我的前世是XX，那么我们一起奋斗吧"。而且人物塑造也不成功，特别是男主角卢卡很是懦弱，属于存在感随时会消失的那种，无法给玩家留下刻骨铭心的印象。

紧接着的《心灵传说》反其道而行，回归传统的2D画面，相对的剧情动画则做成3DCG风格。制作方想要创新的心情玩家可以理解，但事实残酷地证明"《传说》系列"走动画风格就好，变成类似《最终幻想》那种写实风格只会雷死人。加之剧情并无出彩之处，在此就不多浪费笔墨了。



■ 2D和3D的强烈对比可谓是雷人无数。

以上三部除了都是在NDS平台上发售之外，还有一个共同点就是没有换装系统，由此也就少了不少别样的乐趣，这或许也是NDS平台上"《传说》系列"最大的硬伤所在吧。

各种复刻、移植作品

炒冷饭是游戏厂商都喜欢做的事，典型例子是《最终幻想 1+2》，复刻的次数多得让人一只手都数不过来。在“《传说》系列”里被复刻的次数最多的也是最元祖的《幻想传说》，2010 年又被拿出来继续榨干剩余价值。和《薄暮传说》同一年发售的《宿命传说 导演剪辑版》称得上是系列最厚道的复刻，新增加里昂的路线，不得不让人为里昂的人气之高发出感慨。顺便说一句，尤利的人气已经连续两年赶超里昂，但是为什么 NBGI 就没有制作《薄暮传说 2》或《薄暮传说 导演剪辑版》的意向呢？

移植这种事 NBGI 没少干，最典型的就是这两年 PS3 的话题作品《薄暮传说》和《圣恩传说 F》，可以视为“《传说》系列”重新回到 PS 系列主机的象征。NBGI 从不在 PSP 上开发系列正统续作，不过没少在上面发售移植作品。在剧情和系统上遭人诟病的《重生传说》和评价不错的《宿命传说 2》是最典型的。

最后要说的就是手机平台上的《传说》作品，2010 年《幻想传说》推出手机版，这部元祖游戏被复刻、移植的次数现在正在朝着赶超《最终幻想 1+2》的目标而不断奋斗……

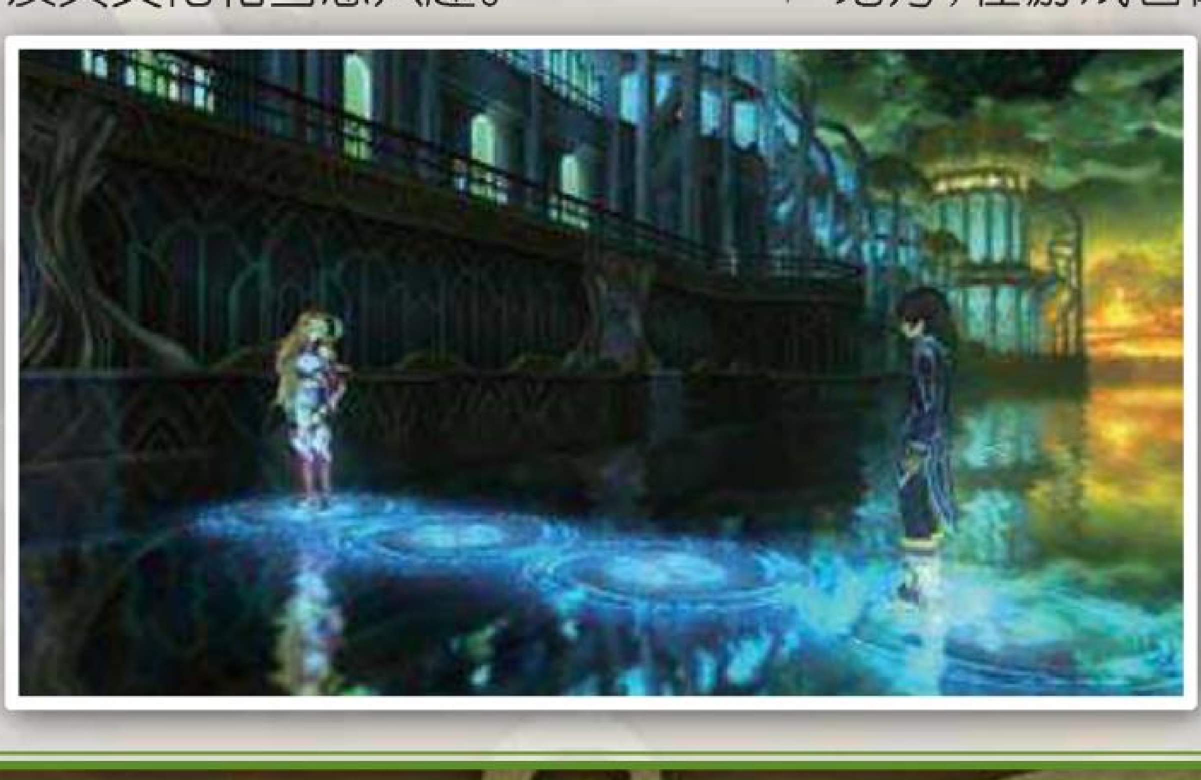
无尽传说

《无尽传说》是 2010 年 12 月 15 日《传说》系列十五周年之际公布的纪念作，将在 2011 年内于 PS3 平台发售。游戏的主题是“决不动摇信念的 RPG”，奥村大悟绘制游戏概念图，藤岛康介与猪股睦美负责人设，NBGI 更是请到了滨崎步为游戏创作并演唱主题曲。

游戏采用双主角制，这让人想起了《宿命传说 导演剪辑版》的斯坦、里昂两个视角来进行游戏的方式。藤岛康介负责绘制的男主角裘德 · 马蒂斯（CV：代永翼）是 15 岁的王都医学院少年学生，擅长使用拳法，个性温和而冷静，经常因为热心帮助他人而被卷入事件里，对很有使命感的蜜拉十分憧憬而想助她一臂之力。猪股睦美负责绘制的女主角蜜拉 · 马库斯维尔（CV：泽城美雪）是 20 岁的精灵主宰，对于作为精灵之主的使命十分重视，是一个责任感很强的女性，讨厌没有责任感的人，不过相对的没有人类的生活能力，对人类本身及其文化相当感兴趣。

第一次在《传说》里见到年龄差这么诡异的男女主角，与其说是新鲜感满点还不如说是吐槽点满载。顺便说一句，蜜拉比裘德高 5cm，这也是《传说》历史上第一次出现比女主角矮的男主角……《无尽传说》破天荒地采用了等身的人物建模，称得上是系列的一个突破。场景建模也是采用等比例，画面的光影效果相当漂亮，水面的倒影是已公布的游戏视频的看点。战斗系统采用双人协作的形式，将 TP 和《圣恩传说》的 CC 系统结合起来形成 TP 与 AC 的战斗消耗，TP 依然是作为术技的消耗值，而 AC 则是作为包含普通攻击在内的攻击行动消费值。NBGI 究竟会做成什么样的战斗系统？这是目前玩家们最为关切的内容。

除了已知的两位主角外，藤岛康介和猪股睦美还将负责同等人数的队友设定，很大的可能性是八人。目前开发完成度已经达到 60%。有一个很值得在意的地方，在游戏官网正式公布前几天的官网倒计时的剩余天数有一定几率会显示成一百多天，现在想起来，那个该不会是距离游戏正式发售的剩余时间吧？

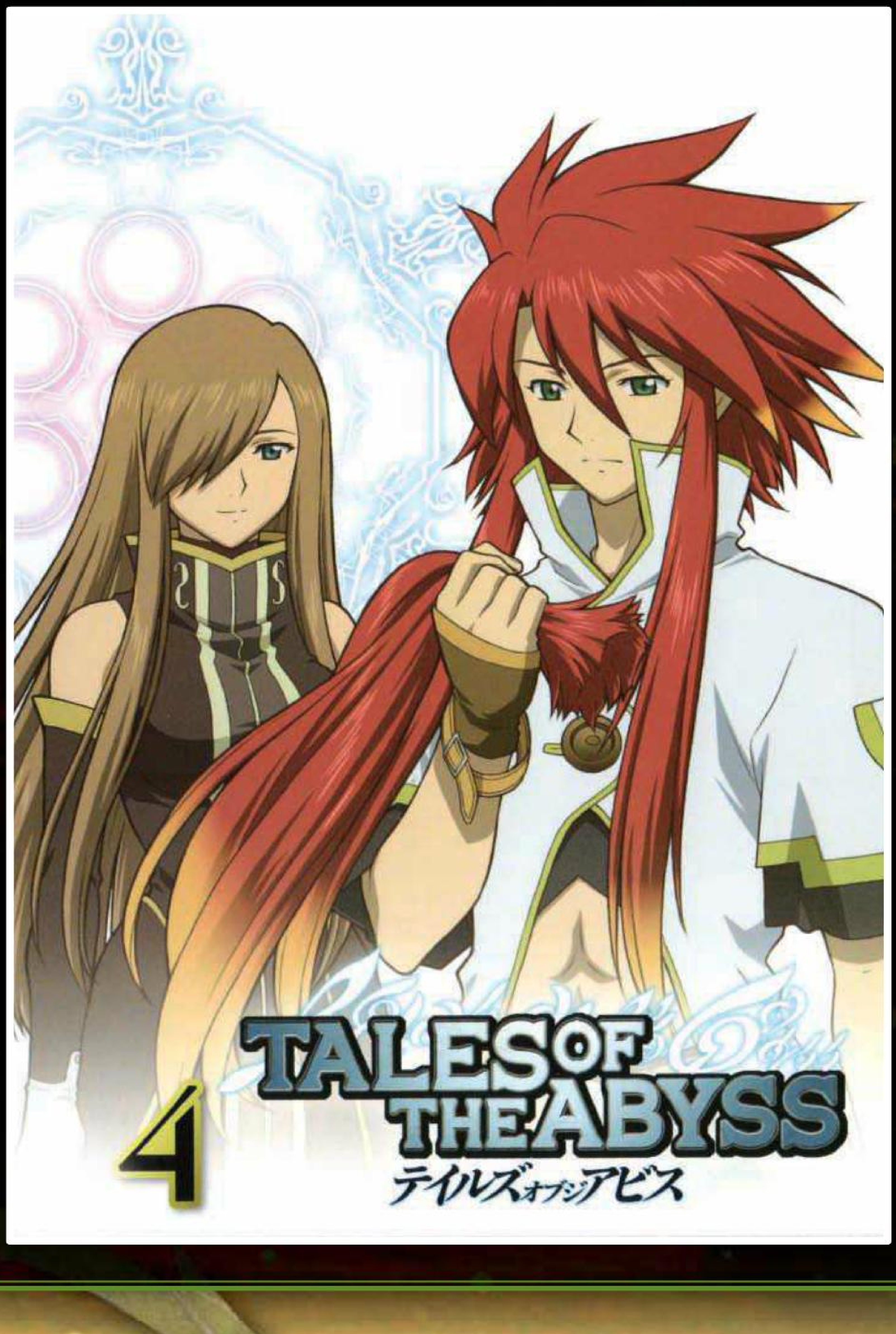


动画版来袭

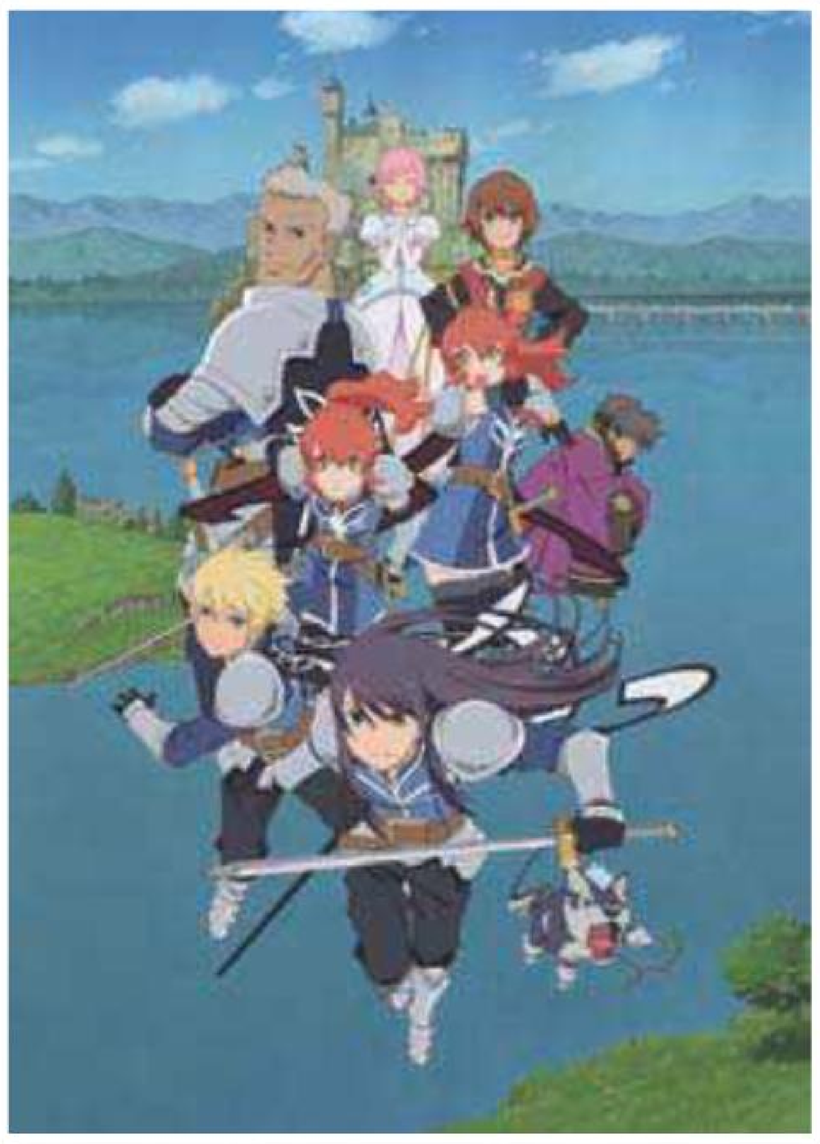
最近几年NBGI做动画像是做上瘾了一样，“《传说》系列”的动画一部接着一部不断推出，当然这也是因为NBGI手上有好几部热门动画的游戏版权、和各动画制作组都保持着不错的关系的缘故：制作了《幻想传说》OVA、剧场版动画《薄暮传说The First Strike》且为游戏制作过场动画的行业霸主Product.I.G、制作了《仙乐传说》OVA动画并将担任《无尽传说》过场动画制作的实力派ufotable、制作了TV动画《深渊传说》同时也是Bandai老朋友的Sunrise等等。看着“《传说》系列”精美的过场动画和接连不断的动画化，足以令明眼人了解到和动画制作组处理好关系是多么重要。

深渊传说

《深渊传说》是“《传说》系列”第二部被制作成 TV 动画的作品（第一部是 2001 年制作的《永恒传说》）。作为“《传说》系列”十周年纪念作，也是 PS2 上的最后一部《传说》作品，《深渊传说》在剧情和人物内心描写上下了很大的功夫，加上严谨的世界观和专有名词概念，在 FANS 的心中是目前剧情最优秀的一部作品。Sunrise 的制作功力从那一长串的《高达》动画就可以看出来。总共 26 话的《深渊传说》动画虽然没有游戏过场动画那么精美，但是动画质量稳定，剧情节奏捏拿得恰到好处。制作方还在动画中安排下了一些令玩家惊喜的小彩蛋，例如片尾曲动画就是人物的换装插图，相信作为 FANS 看到时定会感动得泪流满面吧，而且 ED 动画的最后是吉祥物缪站在游戏存档点的浮标上，存档然后进入下一章，算得上是十分别出心裁的构思。不过由于动画长度的限制，很多有意思的 SKIT 和支线都没有办法加入剧情中，这似乎是游戏改编动画的一个通病。



薄暮传说 The First Strike



2009年10月3日上映的由Product.I.G.制作的《传说》系列第一个剧场版动画，票房成绩相当优秀。这个剧场版完全是NBGI趁热打铁之作，至于是趁着游戏发售来提高票房还是趁着电影放映来提高游戏销量就不得而知了。

《薄暮传说 The First Strike》讲述的是尤利和弗连刚加入骑士团时的故事，狗狗拉彼德叼着的烟杆的由来、尤利手上的武醒魔导器、弗连和艾斯蒂尔相识的过程这些都在剧场版中得到完美的解释。剧场版的结尾承接游戏的OP影像，预示着游戏中的剧情即将开始。不过对于仔细玩过游戏的玩家来说，不难看出里面的一些剧情BUG，例如游戏里尤利是第一次出去旅行，但是在剧场版最后明显是尤利带着幼小的拉彼德一起踏上回故乡的旅途……难怪有人说要把剧场版当成一个平行世界来看。游戏里的其他人物几乎都是以路人的形式登场，不免有些遗憾。不过从标题"The First Strike"来看，显然是有后续作的，反正《薄暮传说》的热潮短时间内暂时还不会被其他新作冲淡，剧场版动画就要慢慢出才显得有诚意，钱也要慢慢赚才更有成就感……



周边产品和各种活动

日本的动漫游戏产业都是朝多元化的方向发展，游戏制作成动画、动画改编成游戏，当中衍生了不少副产品，比如说周边、模型、广播剧之类的。

人物模型是日本游戏厂商的必出产品之一，"《传说》系列"也是每一部游戏推出后都会发售模型。这其中既包括盒蛋扭蛋之类的小物品，也有同比例缩小后诞生的PVC涂装完成品和布偶玩具。值得一提的是，在过去很长一段时间内，《传说》角色的PVC涂装完成品都是被美少女们一统天下的，但随着近几年女性玩家的不断增加，NBGI也意识必须做点什么去抓住隐藏在女性玩家中的巨大商机。恰好模型厂商阿尔塔创建了一个专门面向女性的模型品牌"ALTAiR"，这两家最善于骗钱的厂商便一拍即合推出了尤利和弗连的PVC，而且还特意做成可以组合摆放在一起的效果，想只买其中一个回家？你忍得下心抛弃另一个人吗？ =____,=

广播剧CD一直是"《传说》系列"的正统作的特权商品，每个作品的广播剧CD都是将游戏的剧情浓缩进来，简单来说就是去掉闯迷宫和跑大地图的时间，直接享受剧情，对于不熟悉"《传说》系列"的玩家来说是一种很好的宣传方式，不过联想到"《传说》系列"那强大的声优阵容，NBGI其实也有意图用来吸引宅男腐女的恋声族吧。





近年来日本的游戏厂商都喜欢举办各种见面会，尤其是乙女游戏厂商。NBGI没有忽视这个宣传模式和赚钱手段（指的是见面会DVD），放眼它十五年来的路程，上百个角色的声优，其中的主役角色声优都是在声优界的知名人物。于是，Tales of Festival见面会就这么诞生了。2008年在文京CIVIC HALL举办了第一届Tales of Festival，由《仙乐传说》的另一个神子泽罗斯的声优小野坂昌也担任主持，FANS的反响异常热烈。在FANS的强烈要求下，紧接着在横滨Pacifico会场举办了2009年、2010年的Tales of Festival见面会，目前2011年的见面会正在紧张筹办中。Tales of Festival见面会的内容基本是固定套路，开场是各声优的笑点十足的现场SKIT对话，剧本很好很强大，完全把角色个性里值得吐槽的一面表现了出来；然后是新作介绍，2008年的《心灵传说》、2009年的《圣恩传说》、2010年的《幻想传说 换装迷宫X》都是在此放出新消息（2009年还包括了剧场版动画《薄暮传说 The First Strike》和OVA动画《仙乐传说 特赛阿拉篇》的宣传）；最后是为游戏演唱主题曲的歌手和组合的现场演出。每届都固定出场的除了担任主持人的小野坂昌也，还有人气最高的尤利的声优鸟海浩辅、《仙乐传说》主角罗伊德的声优小西克幸和《深渊传说》主角卢克的声优铃木千寻，目前的三届见面会这四人都不会缺席，而且每一年都是邀请不同的声优来参加，2010年甚至请来了水树奈奈，可谓是惊喜连连不断。Tales of Festival见面会的场次每一年都在增加，2008年只有一场，2009年分为日场和夜场两场，2010年第一天一场、第二天两场，总共三场，而且同一届不同场次的现场SKIT内容和演唱会都是不一样的，我想大概不少FANS是每场都不错过。至于2011年的见面会是不是两天四场那就真的是个谜。

无尽的未来

回想起15年前的1995年12月15日，《幻想传说》在SFC上发售，由于当时与《勇者斗恶龙6》的发售日撞车，销量并不是很高。虽然起跑并不顺利，但15年的时光已经让这个系列培养了一群忠实的玩家们。现在，这个系列依然在不断地成长中，扩展它的市场，提高它的游戏质量。15周年的纪念作取名为《Tales of Xillia》是因为"X"这个数字代表着"无数"、"无尽"，寄宿着NBGI和广大玩家们对"《传说》系列"美好未来的展望，希望在未来，这些美好的愿望都能一一化为现实。



先祝各位读者兔年吉祥，没钱的有钱，有钱的更有钱，没妹的有妹，有妹的再来一个妹（喂～）^_^ 一年来自由谈栏目承蒙大家喜爱，新的一年一定会给大家介绍更多更好看的文章！也欢迎大家踊跃投稿，要求依然是：2000 到 4000 字左右，任何形式的文章。可以是某款游戏与众不同的感想，也可以是业界独特的视点。可以是玩家自己的故事，也可以是千奇百怪的奇思妙想。只要与游戏有关，只要你是游戏人，你就可以在 UCG 与大家分享你的智慧！投稿邮箱 tt@ucg.cn

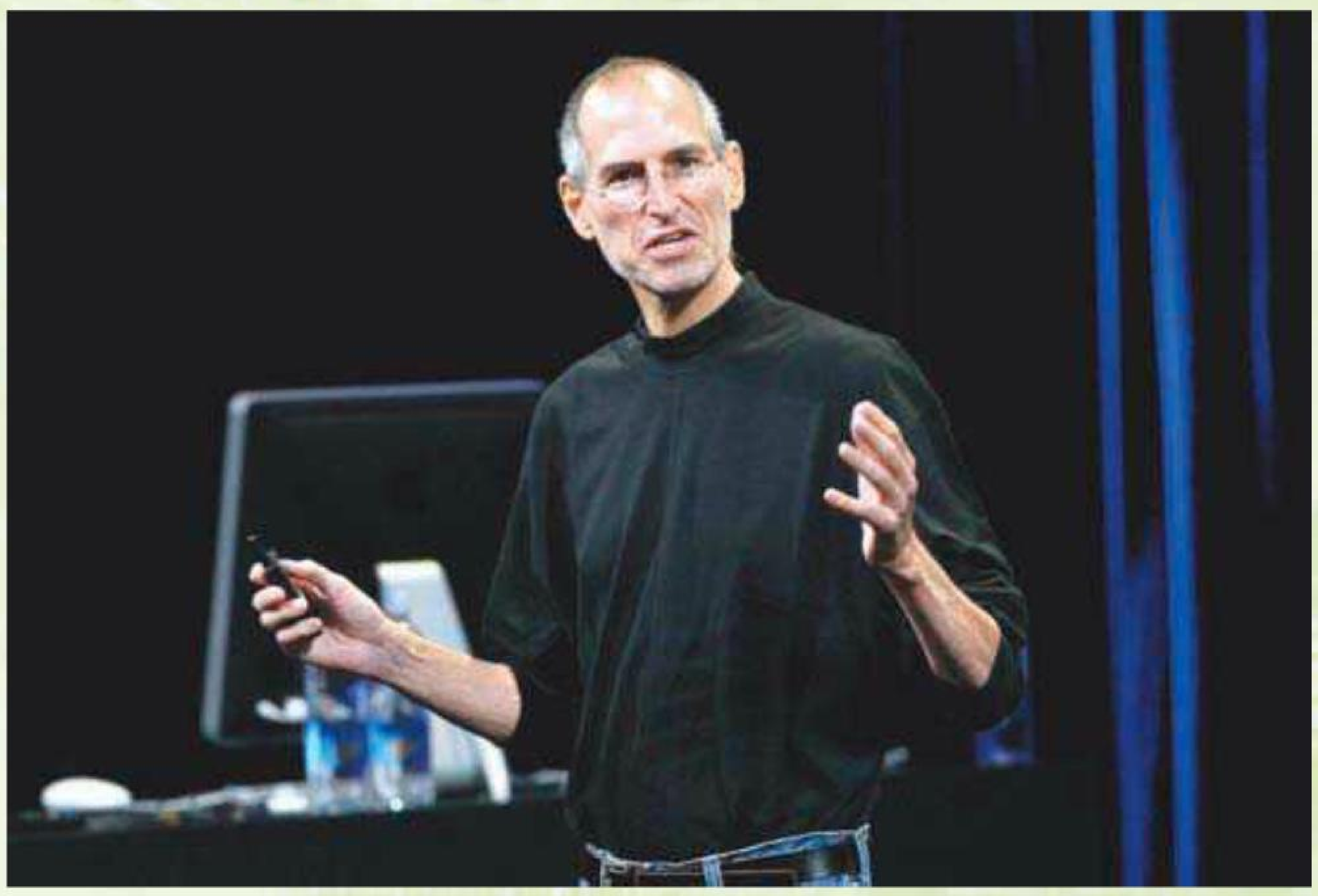
非诚勿扰

一款万众期待的大作“延了又延”，一个帅气十足的中年大叔被“毁容”，还有一堆冷饭、夹生饭等着排队上桌，面对游戏业的这些事，早就被开发商搞得晕头转向的玩家，除了偶尔在网络上抱怨几句，大概也就别无他法了。有时，某个念头会在我们的头脑中一闪而过，“如果我是游戏公司的老板……会怎样？”。抛开资金、人员、技术、专业度等问题不谈，这个想法本身倒是蛮符合求人不如求己的主动性思维。那么，创建一家游戏公司到底需要怎样的步骤？又会面临哪些风险？我们该如何同发行商打交道？需要说明的是，本文无意成为开办游戏公司的行动指南，我们更乐意透过这些繁琐、复杂、充满风险和人性碰撞的流程，来揭示游戏公司们的行动逻辑和处世方式。如果你能够在 iPhone 上的《Game Dev Story》中，轻而易举地制作出销量破千万的游戏，那么恭喜你——尽管这对真正成立一家游戏公司毫无用处。



▲ Sucker Punch Productions 拥有一家游戏公司的完美成长曲线。

任何行业都存在一些“未被讲述的真相”，对游戏业来说，每年，这里有 4000 到 6000 款游戏诞生，其中只有不到一半数量的产品，销量可以超过 1 万套，只有寥寥几十款，能够取得数百万套的超级销量。随着 PC 游戏市场的严重下滑，50 万的销售数字已经算得上极其难得的佳绩了。家用主机游戏市场目前风头正劲，尤其是 XBLA 和 PSN 平台，一些独立游戏开发者的游戏，甚至可以在发售首日就收回全部成本，但即便如此，这些幸运儿依然不会超过 10%。在网络、社交、手机和网页游戏领域，则又是另外一番灿烂的光景，微交易、游戏内购买等模式大行其道，更偏重渠道运营而非技术与内容，想想 Zynga、盛大不可思议的创富过程吧，但是，由于进入门槛较低，这里的市场竞争反而表现的更加惨烈。



▲很少有人拥有他的视野和魅力，但每一个创业者，至少，应该比他更健康。

制作一款成功的游戏，尤其是原创作品，不但可以为你赚取大量财富，还能带来好名声和影响力。但不容忽视的是，当前市场 2/3 的游戏，都是现有品牌或授权类作品，一旦项目遭遇市场冷遇，对中小游戏开发公司而言，往往意味着陷入万劫不复的境地。对此，《龙穴》的开发商 Factor 5，《暗黑之门：伦敦》的开发商 Flagship，《极品飞车》的制作团队 The Black Box 以及《APB》的缔造者 Realtime Worlds 都很有发言权，但如今，他们只能以沉默（倒闭）作答了。创建并管理一家游戏公司，并不像游戏本身那么有趣，你要时刻关注一些枯燥但极其重要的环节，建立各项公司制度，与发行商博弈，保持充足的现金流和顺畅的资金链，而其中最核心的问题，往往集中在版税（Royalty）上。

当一家独立游戏制作公司，与发行商签署游戏开发协议后，他们会为其提供经费，但并非一步到位，发行商会委任一名项目经理，跟队监督游戏的开发工作，根据实际进度注入资金。一旦项目进程同原计划偏离严重，发行商很可能会终止投资。当年暴雪因不满制作进度，剥夺 Nihilistic Software《星际争霸：幽灵》的开发权，就是一个颇具代表性的例子。一般而言，发行商支付给游戏制作公司的版税，是该游戏实际销售的净收入乘以相应的版税率，比例在 10%-30% 之间。通常，他们会提前预付版税金，虽然制作公司承担的风险有所降低，但回报也会缩水。只有游戏的销售额达到发行公司设定的目标，游戏开发商才能获得额外的版税金。这也就是尽管《天剑》取得了超过一百万套的累积销量，但由于在该财政年度的销售额并未超过索尼预先支付给 Ninja Theory 的版税，余下的版税金自然化为泡影，这家英国游戏制作公司可谓竹篮打水。

影响版税率高低的因素众多，最重要的还是项目本身的预期销量，开发团队名气大，产品美誉度高，市场前景优异，自然版税率也会水涨船高。据美国媒体推测，EA 给予 Respawn Entertainment 的版税率在 40% 左右，而 Bungie 与 Activision 签署的十年合作发行协议，版税率可能高达 45%，显然，这一数字

本栏目文章仅代表作者个人观点

是其他中小游戏开发公司望尘莫及的。此外，如果开发商执意保留产品版权，或市场宣传、本地化等工作都交由发行商负责，版税率都会相应降低。有些制作公司会选择承担部分开发费用，以此获得更高的版税率，而结果往往是他们无法承受之重。瑞典的Grin制作室由于《生化尖兵》、《终结者4》销量不佳，不仅其投入的部分开发费用打了水漂，某些发行商也一再拖欠支付版税，最终导致这家老牌制作组宣告倒闭。

除了版税问题，开发计划被砍也是中小型游戏开发商经常遇到的噩梦。在当前游戏业，发行商每年取消的游戏项目数量接近一半，其中多数作品都是尚未公布，处于初期设计阶段。像EA的《泰伯利亚》和《NBA Elite 11》在制作中后期被取消，并不多见，而这也直接导致制作团队大量裁员。项目被砍的主要原因一般有：发行公司严重亏损，试图通过开源节流和内部机构重整来应对；市场需求改变；开发工作大幅延期；以及同类竞争产品已经占据市场优势等。当年，微软调整了电脑游戏的开发重心，直接造成了Ensemble Studios被关闭，他们秘密开发的光环网络版游戏、Sorcerer等项目也遗憾地胎死腹中。项目取消后，发行商会按照合同约定给予游戏制作公司一定数额的撤销费用补偿，但对后者而言，麻烦才刚刚开始。

此时，游戏制作公司要尽快推出一个有吸引力的新计划，联系其他发行商，寻求商业合作机会，尽量安抚开发团队紧张不安的情绪。发行商有时会突然停止资金供应，有时会提前给出警告，这往往会带给制作团队巨大的压力。尽管如此，我们并不能指责发行商是邪恶的，他们只是按照自己的逻辑和利益需求行事，如果签约一个项目对其有利，他们会立刻那么做，如果第二天这个项目变得不再重要，他们会毫不犹豫地砍掉它。发行商的决定并不总是在开放和理性的思维前提下做出的，这并非出于恶意，只是人类的天性罢了。因此可以这样说，只有真正有实力的开发商，才敢于打造原创作品，同发行商讨价还价，并在开发过程中据理力争，占据主动。

你热爱游戏开发工作，希望得到展现才华的舞台，成为自己命运的主人。创办一家游戏公司，可以让你停留在镁光灯下，高薪、跑车和全球玩家的注目，与此同时，你要学会享受长时间的超负荷工作，直面一家游戏公司可能遭遇的所有成长烦恼和挑战。"大家都喜欢晚会，但没人愿意打扫"，而这两项工作你都要做好……建立一家游戏公司，需要在商业银行开设一个独立的银行帐户，和投资者或合作伙伴签订投资协议，并前往本地税务局办理验资等相关手续。你需要决定公司的性质，合伙制或有限责任公司，后者更加常见。在这个过程中，寻求委托机构的帮助，不失为一种高效的办法，比如通过地产代理，寻找合适的公司办公场地。此外，个人网络也很重要，校友、前同事和朋友，都可能成为你的潜在合作伙伴或员工，同时务必告诉家人，你开始了创业，这意味着你将失去很多，有时无法顾及他们的感受。

接下来，你要确定一个项目，首先决定平台和游戏类型，以及针对哪个细分市场，尝试用一页纸描述你想做的游戏，如果上面的内容无法打动你的团队，那就推动重来吧。纸上的内容应该包括：游戏名称，类型，整体概念，核心特色与卖点，有关游戏性、特效方面的介绍，以及对应平台和目标玩家。然后和当前游戏市场相似的作品进行比较，他们成功的原因，以及你能够脱颖而出的理由——尤其是该领域已经存在难以撼动的竞争对手。预估一个销售数字，然后试着接触发行商，看看他们的态度和反应。你将要面对的发行商代表，很可能是典型的职业经理人，要注意着装、讲话的姿态，绝对避免在方案中出现拼写错误，多谈技术可行性和你的职业经历，而不要过分强调所谓的雄心壮志或远景。

无论如何，请联系尽可能多的发行商，当年Insomniac Games的创始人Ted Price几乎跑遍了整个美国，愿意同他合作的发行商一个也没有。不妨考虑参加各大商贸展，珍惜同发行商面对面交谈的机会，不要试图隐藏你的困难和弱点，遇到有决策权的人物，建立信任和私人感情很重要，不要让他们过多地等待听取你的汇报，主动出击，对人和善但要立场坚定。对于来自发行商的各种拒绝，保持谦逊，不要沮丧，游戏业的圈子其实并不大，或许下次双方就可以达成合作。当你要与发行商签订合同时，大公司的律师团队已经枕戈待旦，不要认为仅凭借个人激情和项目前景，就会让对方心悦诚服，有必要聘请专业的律师和会计师作为后盾，在合同上充分保护自己的权益。

如何分辨发行商的优劣？通常有下列判断标准：

1、他们是否经常主动打电话和你沟通
2、你是否能顺畅地与较高层级的主管对话
3、你是否喜欢他们，比如管理风格
4、他们是否有和与你类似的开发者合作
5、他们是否盈利？如何分销游戏？通常砍掉开发项目的原因是什么
6、他们是否尊重和理解你的团队文化和制作理念

发行商可以为游戏开发者提供大量帮助，包括但不限于：

1、报销因项目本身产生的电话和差旅费用
2、帮助开发者建立稳定的现金流
3、提供给开发者终端用户的信息和各项研究、市场调查数据
4、帮助开发者招聘

▼即便是老手？依然看不到游戏业的边界。



5、提供开发工具、代码、音乐等素材
6、在相对开放、诚实和友善的氛围下，处理被砍项目引发的问题，支付公平合理的撤销补偿金

在上个世纪80年代，作坊式的开发模式，制作一款游戏，只需要一、两个人，6到8个月的时间，预算通常在1-3万美元之间。进入90年代，上百万美元的项目大行其道，18个月的开发周期，30到50人的团队规模逐渐成为标准，那时，EA加拿大的FIFA团队超过120人，已经算得上超大规模。如今，5百万美元的开发计划司空见惯，2、3千万美元预算的游戏也并不少见。游戏开发费用大幅增长的同时，公司运营成本也不断激增，现在，一家拥有10名员工的游戏公司，在美国一年的营运费用在70-100万美元左右，中等规模的开发商则要几倍甚至十几倍这一数字。在美国一、二线城市，即使将办公标准和人员开支压缩到最低，在车库开启自己职业梦想的独立游戏制作者，每个月的经营性花销也要在3000-4000美元左右。

从事传统游戏开发的创业公司，很难吸引风险投资商的密集关注，筹集资金往往只能依靠向亲人、朋友借钱，或者通过银行抵押借贷。一些开发者甚至开辟了第二职业，比如《暴雨》的开发商Quantic Dream，当年由于《靛青寓言》的销量低于预期，为了企业生存，不得不推出音乐和动作捕捉等外包服务，一度成为他们的主要盈利来源。上文提到，发行商可能突然中断资金供应，所以公司至少要预留10%-20%的应急资金，以保证项目能坚持得更久。一家30多人的游戏公司的各项运营费用包括：聘请专业的法律、财务顾问的花销，约占公司年收入的10-15.5%。办公电话和网络方面的支出，分别是2000和5000美元，服务器花费是15000美元，每名程序员或美工使用的正版软件授权在3000美元左右，这还不包括购买官方开发套件的支出。

以美国一线城市为例，游戏从业者的办公空间，人均面积为9-13平方米，每年人均租金在9000美元左右，如果是一支规模超过百人的团队，这笔花费绝对不是一个小数目，在公司飞黄腾达时也许不算什么，一旦公司陷入困境，这将成为巨大的负担。当年索尼在同陈星汉的Thatgamecompany洽谈合作事宜时，允诺免费提供位于圣莫尼卡办公园区的工作场地，对创业公司而言，这是一个难以拒绝的优厚待遇。很大程度上，办公地点是衡量一家游戏公司成功的风向标，比如风头正劲的顽皮狗，在《神秘海域2》发售后，立刻搬往一座更宽敞、舒适的新办公楼。而财大气粗的Epic Game的新家，要三倍于过去旧办公楼的面积。除了上述固定性支出，当一名员工遭遇重大疾病或意外事故时，甚至仅仅为了避免核心员工跳槽，都需要公司老板挥动支票簿。

游戏开发者每周大概需要工作50-60个小时，当开发项目进入攻坚阶段时，一周有六天时间都要留在办公室奋战。在工作收入方面，程序员平均为89000美元，美工在7万美元左右，收入水平与游戏企划相当，测试员的年薪最低，在41000美元左右。上述职位如果具备6年以上的工作经验，薪酬会高出20-30%。制作人和游戏公司的高层管理者，平均收入则超过10万美元，还享有期权和年底分红等待遇。如果说“发行商”和“资金”，是一家游戏创业公司必须依赖的靠山，那么，创业者本人的头脑、性格和执行力，则是公司发展的命门所在。当Sledgehammer Games的创始人Glen Schofiled坐在星巴克，注视着电脑屏幕上1800余份应聘简历，面对如何面试，选择哪个办公场地等棘手问题时，他坦言自己的感受是“茫然而手足无措”。

如何招徕人才？事实上，很多人只会看到创业风险的一面，他们更倾向于规避风险，而非将之视为机会。通常，创业者会考虑自己的朋友或昔日同事，但如果不具备相同的理念和目标，这种以交情为纽带的关系，很容易在遇到挫折时被透支的一干二净。创业者本人也会犯下很多错误，以为自己具有很强的人格魅力，公司内部赏罚不均，混淆了公司决策者的定位，变成了所有事情的决定者，微观管理现象严重。即便是堪称游戏制作大师的Ken Levine，因为自身强势的风格以及错误的沟通方式，导致跟随自己多年的制作团队一朝散尽。当创业公司的首款作品一炮而红时，四周同样暗藏有一些陷阱，公司规模的盲目膨胀，四面出击多个不擅长的领域，要知道，如今太多的游戏公司，长于进攻，而怠于防守。


▲试图转型为FPS的《泰伯利亚》，是一款被寄予希望却最终胎死腹中的作品。

在苹果公司总裁史蒂夫·乔布斯看来，当开发团队人数超过100人时，就会变得官僚而无效，形成复杂的管理层级，失去了对市场和产品应有的敏锐嗅觉。顽皮狗的发展历史似乎验证了乔帮主所言，尽管多次迎来难得的发展契机，顽皮狗始终将团队人数控制在75人左右。当然，建立一家优秀的游戏公司，其实并没有太多成功的秘诀，制作者真诚的对待自己选择的事业，打造诚意十足的游戏作品，发行商也能够诚恳的处理与开发者的关系，这也正应了本文标题所言：游戏业，非诚勿扰！至于我们玩家，既然创建游戏公司是如此费心费力，遥不可及，那么，还是让Robert Kotick、和田洋一们，继续紧盯公司损益表和资产负债表好了，我们则把目光放在游戏发售表上，还有，心情愉快的阅读着您手中的这本杂志吧。

文 Delphi

读编往来

读编往来 通信地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编 730000 Email ucg@ucg.cn

插画：木仙&西达

★本期是春节前的最后一期杂志，不知大家还满意否？这里有一个重大消息要告诉大家：春节后的第一期杂志，也就是总第269期杂志会进行大改版！除了内容翻新之外，此次改版还会加页加赠品！崭新的UCG，就在3月A，敬请期待！

★当各位讲本期UCG拿到手时已经离大年三十不远了，相信在旧的一年里大家又完美了不少游戏吧，不过年关将至，大家也应从游戏的世界稍微回归一点了，多考虑考虑过年的事情，陪陪家人和朋友，在打机的同时也要维持好家庭的温馨哦。在这里众编向大家拜个早年，祝大家在新的一年里红包多多益善，事业如日中天，早日入手自己心仪的主机和游戏。

2010年度编辑部大盘点



2010年度 编辑部流行电影

《盗梦空间》

2010年好看的电影相当多，引进的也不少，编辑部同事经常组队、组团前往，比如《波斯王子》、《让子弹飞》等等，不过这其中最精彩、最赞不绝口、全体认可的最高之作必然是《盗梦空间》，对该片的讨论气氛也一直保持到现在，经常在各种情况下提出相关的梦境理论然后深究讨论一番，对各位编辑影响之深可见一斑，相比去年的《阿凡达》也有过之而无不及，绝对的年度流行电影！

2010年度 编辑部流行动漫

《搞笑漫画日和》

2010年是毫无争议的“日和”年，它不仅在编辑部大为流行，即使在全国范围内相信也是曝光率最高的日本动画。没有让人眼花缭乱的画面，也没有冗长复杂的剧情，有的只是最单纯的涂鸦式漫画以及最直接的恶搞和吐槽，这便是《搞笑漫画日和》。其实“日和”并不是新鲜事物，2010年1月开播的已经是动画的第4季，之所以这么火爆，还是得功归民间中文配音的二次创作，这也证明了一个道理——通俗的大众文化永远是大家喜闻乐见的。

2010年度 编辑部流行电视剧

《生活大爆炸》

身处大洋彼岸的另一个国度里也住着一帮技术宅，他们个个都是格格巫和蓝精灵的混合体……其实这并非一部要讲个什么道理的电视剧，它就是一部想逗你笑出声来的搞笑情景喜剧，不过对于我们游戏玩家来说，片中的4位活宝和一位美女邻居确实能引起共鸣，尤其是让人又爱又讨厌的主角谢尔顿，他爱钻牛角尖的极端性格如果出现在现实生活中可能让人难以接受，不过他对待事情的一些纯粹的态度是不是正是我们这些自以为逐渐成熟起来的人们最缺少的呢？

2010年度 编辑部十大流行游戏

注：排名不分先后

排名	游戏名称	流行原因
1	《怪物猎人 携带版 3rd》	大狩猎时代再次来临！
2	《GT赛车 5》	这是一种生活方式。
3	《使命召唤 黑暗行动》	天天战、夜夜战、月月战，到头来其实都是一场空。
4	《战神 3》	有一半人从头打到尾，另一半人从头看到尾。
5	《暴雨》	千万别惹那些知道凶手是谁的人……
6	《荒野大救赎》	我想做一个骑牛的“真牛仔”！
7	《超级肉肉哥》	打的人是想过关，看的人是想找乐子。
8	《潜龙谍影 和平行者》	每天固定刷几次热点成了早、中、晚三餐之前的准备工作。
9	《超级马里奥银河 2》	经典是经得起时间考验的。
10	《丧尸围城 2》	看过纱迦血肉横飞的屠尸演示之后，奈落和木仙掩面而去，铃火速去定游戏。

几十元能买到一台PSP吗？

请把那个“吗”字去掉，再把问号改成叹号吧！

UCG网站低价竞拍活动第1期和第2期的PSP分别以28元和80元的超低价被拍走！

目前，低价竞拍第3期正在火爆进行！大家赶快行动，研究别人出价的心理，给出一个惟一最低价吧！

到我们截稿时为止，第3期竞拍的当前惟一最低价为：**122元**

每个注册会员都有4次出价机会，速去jp.ucg.cn参与活动赚个PSP吧！

■日本周间销量2010年12月27日～2011年1月2日：第一名《怪物猎人 携带版 3rd》（PSP），销量283931套；第二名《超级大金刚 回归》（Wii），销量107487套；第三名《Wii聚会》（Wii），销量102933套。

2010年度 编辑部五大流行语

去哪儿吃饭?

解释: 每每下班后，众人中的某人都会问出这么一句话。然而这句话背后众人的心情就像保卫萨拉热窝战役中，满脸泥浆和干血的民兵哭着问“我们能胜利么?”时的悲壮心情一样。因为编辑部周围的餐馆实在是太……

烂 GAME!

解释: 如字面意思所示指的就是一些素质很低的游戏，但有些时候也会被小编们拿来指代那些仅限特定人群才会玩的游戏作品。

例句

纱迦: “XX 游戏好玩么?”
脆薯条: “烂 GAME!”

你敢不敢更 XX 一点?

解释: 在抒发内心强烈不满时往往会用反讽的语调说出这句话，有种自暴自弃的味道。
例句: Capcom 你敢不敢让但丁更寒碜点?

揍死你

解释: “揍死你”的加强版在编辑部内日益流行且经久不衰，发展成为各种语调，可以用在各种场合，还被用作名词和外号，比如脆薯条就将雷电称为“揍死你”，每次交黄金眼时，压缩文件包的名称都是“揍死你的黄金眼”。“揍死你”还蔓延到《掌机王 SP》、《模魂志》等兄弟部门，每每发出“揍死你”三个音节，都带着浓浓的情感，绝不含敌对情绪。
例句: 雷电与脆薯条在公司的走廊里狭路相逢。“揍死你!”先开口者胜。

我去

解释: 当某人听闻某个消息或者想起一些事情并感到实属意料之外，通常就会用这一吐槽方式。它同时也可以用来表达失望、惊讶或者抱怨。

例句

八重樱: “你是不是还欠我一段稿子没写完?”
九兵卫: “我去，竟然把这么重要的事情都忘了。”

2010年度 编辑部风云人物

2010 年编辑部风云人物的桂冠当之无愧属于洛克同志。此君群嘲能力极强，头顶引怪光环，哪怕什么都不干只是站在那里，都会遭到众编的“口诛笔伐”。



洛克事迹节选:

No.1: 这是一个悲伤的故事。某日，奈落到洛克、雷电等人家中做客。玩到一半，奈落指着洛克的桌子上的一瓶饮料说:“渴了，这水能喝不?”洛克低头沉默片刻，慢慢抬起头微笑道:“当然能……”。又热又渴的奈落咕咚咕咚喝了半瓶，之后觉得水的味道实在诡异。只见洛克温柔地看着奈落喝完水，好奇地问道:“味道如何?”“口味古怪啊，这水……”奈落实话实说。洛克便保持僵硬而扭曲的笑容，道:“这饮料……其实已经开盖半个多月了。”奈落闻声倒地，此时，刚巧目击到这惨绝人寰一幕的雷电义愤填膺地补充道:“这瓶饮料没开盖之前就已经过期大半年啦!”奈落口吐白沫，望着饮料瓶中已然肉眼可见的微生物生态环境，饮恨而泣!

No.2: 去年 TGS 日本行，雷电需要一个大的旅行箱，刚来编辑部不久的洛克同学的箱子不错，于是借了过来。出行日本一星期无话，回来之后雷电从箱子里往外掏东西，忽然在箱子后面的贴底布袋中发现一把……折叠小刀!雷电心中后怕，这要是被海关查出来肯定各种麻烦事儿。和洛克当堂对峙之时，洛克坦言:“我是装进去给你防身的。”

No.3: 雷电和洛克住在同一套寝室内，离编辑部只有 3 分钟步行时间，每天中午回家，基本都是几个人一起吃完饭，雷电和洛克回家午休，偶尔会发生两人都忘记带钥匙的情况，不过确实凤毛麟角。当日，洛克、纱迦、雷电一同吃饭，饭间雷电发现自己未带钥匙，问洛克带没，洛克先道出一句:“今天不困，不用午休。”然后浑身上下几个口袋摸了个遍，说:“没带钥匙。”雷电心生悲情，慢慢吃完饭跟着洛克、雷电一同走回编辑部，就要走到编辑部电梯门时，洛克从雷电身后发出嘿嘿的笑声，然后传入雷电耳朵的还有钥匙之间碰撞的清脆响声——洛克举着一串钥匙笑嘻嘻地站在雷电身后……雷电骂了一句什么，转身头也不回地回家了……

洛克语录节选:

我明天带只猫来看你。(自从听说有次九兵卫的猫冲进他的私人卧室抓坏原版鼠标垫和海报各一份之后，洛克便念念不忘要带一只猫去参观九兵卫的私人卧室。)

我表示毫无鸭梨。(因为是同事的关系，编辑部中大家都对彼此的喜好有着一定的了解，所以每当互相介绍 ACG 周边时大家都会热情参与，而有大爱的同学例如 89 两位老师更是无视价格，说入就入。但惟有洛克同学是个例外，每当大家介绍一些他平时最喜欢的 ACG 周边，东方的幽幽子手办啊、洛克人周边啊、桐乃手办、黑猫黏土之类的东西时，他总是非常“淡定”地一句“我表示毫无鸭梨”。久而久之，这句话也成了编辑部的流行用语之一，根据不完全统计，从他踏入编辑部的第一刻时，已经说了不下 30 次“我表示毫无鸭梨”。其实要其他小编来说吧，他那是典型的“蹭得累”。)

我真是躺着也中枪。(每当洛克成为众矢之的时，他都会如此辩解。)

我是传说中的小图党! (洛克酷爱收集各种动漫游戏美图，但他收集的图片大多尺寸很小或是分辨率不高，很难用到杂志上。每次老编抱怨时，他都会以自己是“小图党”为借口搪塞。)

众编评洛克:



洛克!你当下的一切言行都是在为你的当下进行辩解，之前你所做出的一切与当下论点矛盾的言行都不可以作为任何人的论据……



洛克最强之处不在于他可以把别人 XX，而在于连他自己都还不知道怎么回事，就在迷迷糊糊中把别人 XX 了……

2010年度 UCG语录 编辑篇

这个游戏很适合我!
——大家一起审碟的时候，如果看到自己感兴趣的游戏，大家总是会说“这个游戏我一定要买”之类的话，这时脆薯条总是摇头说:“这个游戏不适合我。”某天演示到一个有萝莉换装镜头的不知名游戏视频时，从未关注过该作的脆薯条突然说道:“这个游戏很适合我!”

这才是你要入的正 GAME!
——每次纱迦看到一个新游戏时，就会试图向有可能买这游戏的人用这句话来推荐。大家的反应也各不相同，九兵卫一般会回答:“我已经定了!”雷电一般只是憨厚地笑笑。而洛克则是直接扭头说:“再见!”

哦——
——这是奈落表示惊讶的声音，注意这绝对不是“哦”这么简单。这声音听起来似乎像是声带撕裂发出的声音，听起来很痛苦，但他一般脸上都会带着笑容，总之常人无法模仿。

到货了、到货了!
——一旦有九兵卫预定的宅物发货，他都会兴奋地大叫。

继续骗、真好骗、一直骗
——这三大系列是小编脆薯条经常挂在嘴边的话。

洛克!看看 89 两位老师，再看看你!
——8 指八重樱，9 指九兵卫，两位买各种宅物毫不手软，与之站在“对立面”的洛克总是成为众矢之的。

我是良民!
——每当有人吐槽洛克时，洛克本人闪着星星眼无辜的说道。

洛克你简直就是移动的活靶子啊……
——每当洛克表示自己躺着也中枪时，八重樱都会紧跟着吐槽。

你才穿得像真红!你们全家穿得都像真红!
——酷爱 LOLITA 服装的八重樱总被纱迦嘲笑穿得跟《蔷薇少女》的真红一样，每当此时，八重樱只能作出如此苍白无力的反抗。

为什么我一条都想不起来，难道是老年痴呆症了吗?
——看到大家都能提供过去一年的经典语录，自己却一条都想不起来，星夜正在考虑要不要买张《脑白金》玩一下。

■日本周间销量 2011 年 1 月 3 日～2011 年 1 月 9 日:第一名《怪物猎人 携带版 3rd》(PSP)，销量 133562 套;第二名《超级大金刚 回归》(Wii)，销量 66551 套;第三名《Wii 聚会》(Wii)，销量 53144 套。



我们的御用画师之一西达为“读编往来”栏目绘制的精美四格插画一直颇受好评。而在上期杂志中，他担纲绘制的“年度十大游戏”主题的封面插画更是受到了广大读者的欢迎。于是，编辑们在讨论春节合刊封面插画该由谁来绘制的时候，西达自然成了不二人选。

这里送上西达本人提供的自我介绍以及原创插画，希望大家多多关注他吧！

大家好我是西达(CIDA)，从2008年10月开始在“读编往来”里画配图，UCG的编辑们都很友善，比如以前给我布置工作的炎骑士、九兵卫，然后是一刀大人，你们都是大好人啊~（泪目）。

虽然未见过大家（平时只网络联系），却不会觉得陌生，让我也有种融入其中的感动，谢谢UCG杂志社。

祝大家新春快乐，兔年吉祥。我的微博：http://t.sina.com.cn/cida





迫不及待



2010年度 UCG语录 读者篇

看到晴天和纱迦与三位幸运读者的合影时，我翻箱倒柜地找出了几年前UCG参加TGS时录的DVD，那会儿的晴天还是一张可爱的小方脸，纱迦的下巴也没堆出现这么多赘肉……唉，岁月无情，竟然残酷地让“小编”变为“肥编”。

——Email 绘月

昨天发生了一件很糗的事情。中午我和我们的班主任（30来岁）一起吃饭，吃着吃着班主任突然来一句，要是能有增强记忆力的猫饭就好了。我一听就喷了，心想原来您是《MH》爱好者啊。结果一回过神来发现班主任被我喷了一身饭。

——山东烟台 陈增益

玩战神就有一个疑问。什么疑问？奎爷虐众神的时候（包括雅典娜），星矢他们干嘛去了？

——读者 王柏淇

突然发现几个小编都是眼镜男，像薯条哥，纱迦，多哥……就像同一个人的不同年龄段。

——上海 郁雨润

自吾观汝书，茶饭不思，潜心钻研。吾观汝书，心甚爱之，观之可开眼界，得真谛。吾对汝书栏颇满意，未曾望何物可与之堪比，其光碟硕丰，观之忘归。

——广东汕头 斩月大叔

247期第104页，看完那张照片，就一个感觉——小编的形象与本人差得太大了吧。照片上面的那行小字，我对照了至少有三遍！才接受这个事实。

——大连 碧竹居士

本人写字比较难看，没办法，平时都用手扔手榴弹，写字打颤，不好意思啊！

——某部队 朱海

去年没中，今年再来；今年不中，明年继续；老子不中，儿子继续；儿子没中，孙子再来；子子孙孙无穷瞆也，不去TGS誓不罢休！

——江苏宜兴 史俊

为了成为一名成就饭，已严重影响了我审视游戏的标准了。

——Email 绿衫军★阿伦

看在这篇东西是用手机码字的份上让我抽中一个鼓吧……

——Email vincent86

本人高考前一本UCG不落，考了521，奇迹！

——Email ghost

奈落长得好像小岛秀夫！

——大量读者

未来裸眼3D电视游戏将会成为炼胆与防小偷利器：例如用裸眼3D电视玩“《零》系列”，玩久了玩多了真看见鬼你就会说：“太假了，老大，扮鬼请你专业点。”晚上睡前把“《零》系列”一播，小偷进门看见一定拔腿就跑。

——Email 李君杰

日本动漫音乐上海超级盛典 抽奖印花

■美国周间销量2010年12月26日~2011年1月1日：第一名《Kinect大冒险》（X360），销量506483套；第二名《跳舞吧2》（Wii），销量270818套；第三名《使命召唤 黑暗行动》（X360），销量231873套。

2010年度 编辑生活变化

睡眠时间急剧减少，脸上皮肤变差，经常两眼无神，不过听到那些熟悉的游戏名时会突然跳起。天天都非常忙碌，让我失去了逛街的动力，每天加班结束后总告诉自己回去就睡觉，却还是忍不住要打开主机玩一下游戏，这一开机，就很有可能让我的睡眠时间从六个小时缩短为四个小时甚至更少，如此恶性循环的后果就是隔一段时间就要大病一场……饮食方面就不多说了，本人是一个没有辣椒就吃不下饭的人，且胃口极刁，编辑部四周的那么一点辣完全不能引起我的兴趣，不过想想也罢，填饱肚子而已嘛，闭着眼睛吃就是了……哎，我多么希望早点能吃上地道的热干面。

自从来到编辑部，洛克深刻感到了中华饮食的"博大精深"。想当初洛克在大学食堂时，已经受够了掺杂沙子的饭和各种用辣椒调味的菜（本人在南方小城市长大，吃不惯辣）。本以为这边的饮食比较清淡，不料编辑部附近的快餐店比大学食堂还糟糕，不仅价格"华丽"，大部分的套餐还属于辣不死人不偿命的那种。于是，每天洛克都会为今天拿什么填肚而绞尽脑汁……

更愿意走出房间，在户外转转。花更多的时间和朋友们聚在一起，不管是玩些有意思的事儿，还是单纯的吃吃饭，坐在一起聊天，都让自己的生活变得丰满起来。能在吃晚饭后，不用多做自己的思想工作，就放下拿了一天的手柄，穿上运动鞋推门而出到中心广场看卖唱的艺人唱歌，然后再听着喜欢的歌踩着路灯的光和影走回家……总结就是：更喜欢散步了。

自从小编洛克来了以后，晚上出去吃烧烤越来越频繁，对于我这种12点半就睡觉的人来说，无疑是一种巨大的压力啊。而且洛克吃烧烤有个习惯，自己爱吃的东西狂点……例如他最喜欢的豆皮，一点就是十串，看得我都觉得饱了。不过编辑部楼下的"牛家烧烤"倒闭算是一个极大的冲击，其实也说不上倒闭，只是从一个有门有坐的正规店衰落成了路边摊，夏天倒没啥关系，大冬天里坐在外面实在吃不消。于是借助这个机会，我的生活又一次回归正常了……

对而立之年的玩家来说，很难再将大量精力放在游戏方面，好在自己的工作与爱好重合，尽管从事游戏编辑工作已经八个年头了，还是会有幸运的感觉。看着胖子一天天长大，为人父的喜悦时常能填满生活的空间，不过仅仅是儿子的一场小病，就把我和胖嫂折腾得焦头烂额，不知所措。双职工家庭难以给小宝宝妥善的照顾，把儿子放在老人那边又难免有些舍不得。好在现代科技缩短了空间距离，视频通话成了家中电脑最重要的用途，我前三十年用过的视频功能加起来还没有最近这两个月多。2010，变化并不多，2011，生活在继续。

今年年中搬了家，于是开始改骑自行车上班了。夏天挺好，冬天就比较难受，于是N年之后再次戴起了手套。之后就发现，戴手套后无法操作iPhone 4……离编辑部远了，也就意味着离原来的健身房远了，所以前两年一直坚持的健身就这么搁下了。本来对于骑自行车健身，我还是有一丝幻想的，不过后来有一个同学告诉我：他每天骑自行车上下班需要2个半小时，坚持了3年多，体重不减反增。于是我彻底死心。

其实最大的生活变化还是适应了这里奇辣的饮食。之前的生命里，我一直认为自己是一个虽不喜欢，但能吃辣的少年。然而编辑部附近的餐馆真正让我明白了自己之前的想法是多么幼稚。在湘菜、川菜、江西菜的被迫历练中，我渐渐变成一个无辣不欢的大叔了……

No.1： 休息时间减少了。一个月2期杂志的强大工作量往往导致周末加班是再常见不过的事，就在写这段文字的时候我还在忍不住打哈欠。一天如果能有48个小时该多好啊，那样我就能拿出12个小时来睡觉，剩下36个小时打游戏了。

No.2： 2010年，不少谈得来的朋友都选择离开我所在的城市北上，我知道他们只是想要在这个残酷的社会中抓住擦身而过的微小幸福。虽然他们的离去让我伤感，也有可能他们中的一些人会渐渐淡出我的生活，但是我们一起在这个城市中打拼的回忆我会珍藏一生的。等我有时间回老家的时候再一起出来打三国杀吧！

户外活动增加了不少，因为游山玩水的次数比编辑部平均水平高一些而被老编夸奖为"人生的赢家"（*^_^*）但很神奇的是年假居然没有用完。由于年假不能跨年累积，所以人生最可悲的事莫过于年过完了，年假没用完（T_T）。

给生活来点变化，这是一个很复杂的命题。小小的变化虽然多如牛毛，但一年过去后，生活方式其实并没有本质的变化。类似的情况同样会发生在大多数人的身上，但这并不需要在意，因为我们的想法与认识一定都变了。比起外在的改变，每个人内心的变化或许更加潜移默化。

2010年度 编辑部流行活动

联机《MHP3》

随着《怪物猎人 携带版 3rd》的降临，编辑部内的猎人众们也纷纷复活，每天的午休时间都能看到不少小编手拿PSP三五成群，明目张胆地破坏生态平衡。无论你是游戏时间上千小时的资深猎人，还是刚进入这个世界的毛头小子，你在这里完全不用担心组不上队。在这全民狩猎的时代，你还在等什么呢？

另外众编夜晚联机后少不了一同前往编辑部附近的烧烤店大口喝酒大口吃肉，岂是一个"爽"字能概括得了的！

266期有奖竞猜答案：八重樱



平信和Email答案统计：

九兵卫：65%	纱迦：20%
八重樱：5%	其余编辑：10%

日本动漫音乐上海超级盛典赠票活动开始啦！

各位宅男腐女宅女腐男们醒目啦！现在有一个免费欣赏日本动漫音乐上海超级盛典的机会摆在你们面前，UCG和《掌机王》将会在春节期间送出14张免费演唱会门票，还没有购票的人还不速速抓住这次宝贵的机会为自己创造一次与偶像们亲密接触的夜晚！参与方式非常简单，只需要一张平信邮票的价格你就有可能获得赠票哦！

参加方式

将本页左下角的抽奖印方剪下，然后贴到信封背面寄至兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社（邮编730000），你就有机会获得本次动漫歌曲盛会的门票。得奖的幸运读者，我们将会通过电话方式向你进行联系，演唱会当日持身份证到会场确认身份后即可领取门票。

日本动漫音乐上海超级盛典

演出时间： 2011年2月19日（周六）15：00

参演阵容： Jam Project、Ali project、铃村健一、森久保祥太郎、小野大辅、岩田光央、栗林美奈实、May，n、石田耀子、Kimeru（另有重量级艺人尚在洽谈中）

※本活动最终解释权归《游戏机实用技术》、《掌机王SP》及上海城市演艺有限公司所有。

■美国周间销量2011年1月2日～2011年1月8日：第一名《Kinect大冒险》（X360），销量205391套；第二名《跳舞吧2》（X360），销量155296套；第三名《使命召唤 黑暗行动》（X360），销量125657套。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



PEGA Wii 太鼓专用鼓

1名

一等奖

2名



MVP 北通无线球王 2（无线六轴震动版）

二等奖



3名

PEGA PS3/X360 周边

1A 互动信箱礼品名单

奖项	奖品						
大奖	PEGA Wii 太鼓专用鼓	上海	隆 笑	广州	王鸿飞		
一等奖	MVP 北通无线球王 2	郑州	杨思远	北京	郑泰安		
二等奖	黑角 PSP 周边（随机抽取）	汕头	陈奕光	郑州	吴 颖		
		天津	陈夏夏	福州	苏我仪		
		深圳	刘武雄	北京	吴亦似		
三等奖	PEGA Wii 周边（随机抽取）	成都	章楚珂	天津	张麦斯		
		上海	林放胤	上海	唐 昕		
		武汉	徐牧之	深圳	杨广益		
		重庆	黄 猛	徐州	陶孝悌		
		沈阳	陆庆鹏	广州	刘文静		

三等奖

10名



黑角 PSP 周边

本期问题

1. 快给合刊打个分吧，十分制的话你打几分呢？说说理由吧。特别是打低分的朋友。
2. 假设咱们偶尔去掉光盘，改送更好的赠品，各位能接受吗？

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：



《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 22 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40、41、43 辑、第 62、63、65、67 辑、第 75、77、84、87 ～ 90 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 98、105 ～ 112、131 ～ 133、147、148、150、151 辑，定价 9.8 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价 14.8 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 11、15 ～ 18、29、36、37、38 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.6》、《PSP 专辑 Vol.9》、《PSP 专辑 Vol.10》、《PSP 专辑 Vol.11》定价 28 元。《NDS 宝典》定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.4》、《怪物猎人狩猎志 Vol.6》、《怪物猎人狩猎志 Vol.7》、《怪物猎人狩猎志 Vol.8》，定价 12.00 元。《怪物猎人 携带版 3rd 完全攻略本》，定价 42.00 元。《卡牌 · 桌游》第 7、9 辑，定价 15 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
E m a i l：pgking@263.net

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

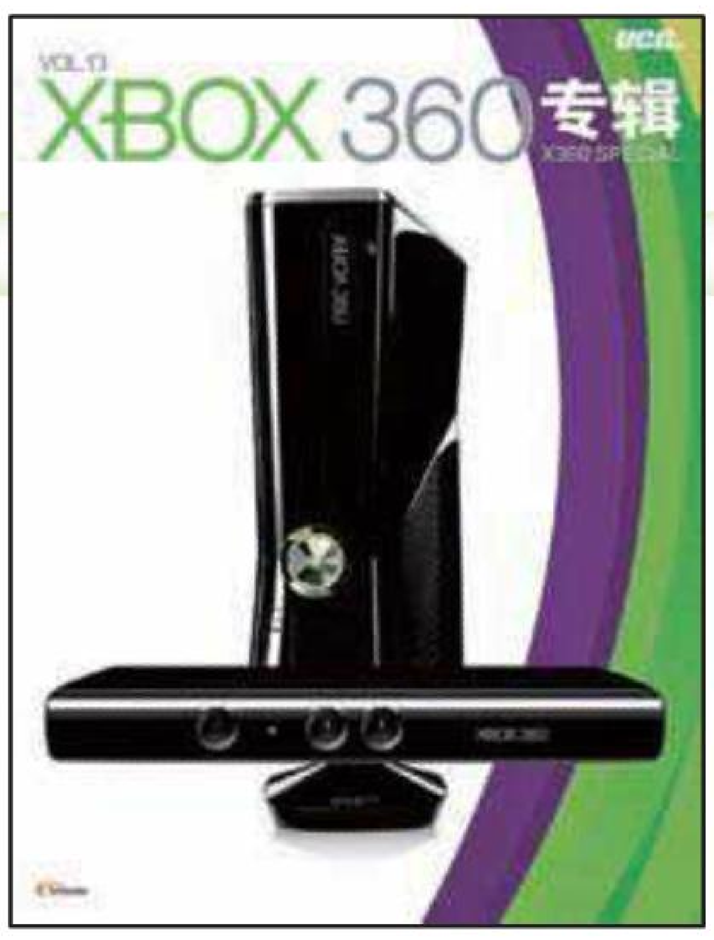
动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：



《AKB1/48 与偶像恋爱》写真攻略本，定价 32 元；《生化危机 终极档案》，定价 45 元；《iPhone 专辑》第 2、5 辑，定价 28 元 / 辑；《光环 进化》，定价 32 元；《最终幻想 20 周年完全档案 战斗篇》，定价 39.8 元；《猎天使魔女 无限巅峰默示录》，定价 28 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人 2》，定价 9.8 元 《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑，定价 9.8 元；《战国无双 3 设定资料集》，定价 32 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价 28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1 ～ 6 辑，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、18 ～ 24 辑，定价 19.8 元 / 辑；《模魂志》第 42、43、44、52、53 期，定价 15 元 / 期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010　　电　　话：0931-8663118
E m a i l：acg@vip.163.com



游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》39 辑，定价 14 元。《游戏光环 DVD》第 1、4 辑，定价 9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 16、18 辑，定价 12 元；第 20、31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价 12 元；《如龙 4》特辑，定价 19.8 元。《游小说》第 7、10、13、20 ～ 22 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《X360 专辑》第 13 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑，定价 32 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱　《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020　　电　　话：0931-8674805
E m a i l：gamers@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第 167 期、总第 180 期、总第 184 期、总第 186 期、总第 189 期、总第 190 期，定价 9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 208 ～ 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 216 期，定价 12 元。总第 220 期、总第 225 ～ 227 期、总第 232 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 251 期、总第 252 期、总第 257 期、总第 260 ～ 263 期、总第 265 期、总第 266 期，定价 9.8 元。总第 229 期，定价 15 元。总第 137 · 138 期、总第 207 期、总第 212 期、总第 267 · 268 期，定价 19.6 元。



邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱　游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000　　电　　话：0931-8668378
E m a i l：ad@ucg.cn

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



随着过节气氛的日益加重，合刊制作也迎来了最后的冲刺阶段，当我打开txt敲下这段寄语时，差不多已经是胜利在望的感觉了。剩下的便是对家乡的思念以及除夕夜各种其乐融融的假想片段。另外顺便说一句，转眼间一年就这么过去了，时间还过得真快啊。这次回家不打算坐飞机，想体验坐火车的感觉，其实也没什么特别的原因，就想坐下火车而已。

历经了1个多月的冷淡期，从1月27日开始，各种大作就会陆续而至，从掌机到家用机，差不多都有几个必入必玩的游戏。当然可以预见，过完年后回来的第一期工作任务可谓艰巨啊。貌似还有一个叫ASL的东西会挤在这段时间里，我当然毫无压力，远望九兵卫同学了……

最后很遗憾地告诉大家，上一期读编往来里的那张照片不是我的办公桌，我几乎都不碰体感游戏，怎么会入Kinect呢？当然远处那个COD桌面的也不是本人的办公桌，我虽然"偶尔"打打COD，但终究是副业而已，副业……至于我的办公桌啥样的，大家可以往中规中矩的方向去考虑，不是很乱，但也不是很整洁。至于电脑桌面嘛……比较宅的那种（笑）。

本期个人签名

如果我在30岁前娶不到20岁的女孩子，那么我干脆直接宅到40岁，然后再去领养一个小萝莉。



★今年春节要回老家过。不过老家不通网络，于是我决定走之前准备好大量电影动画，好好补一下这一年落下的东西。游戏方面就只能以掌机和iPhone为主了。不过一想到老家那恐怖的低温，简直不寒而栗啊。

★上期截稿的当天，不小心把钱包掉在出租车上了，损失了各种银行卡加身份证，还好钱包里的现金不多，一百来块。等了几天，没等到司机良心发现，只能全部补办。由于银行卡挂失了，在拿到新卡之前我是实实在在的身无分文，比以前读书的时候还不如，只能靠借钱过日子。这里也提醒一下各位，坐完出租车一定记得拿车票，这样万一出了什么事也有个凭证。

★我大概是编辑部最后一个看《让子弹飞》的人。此片果然给力，值得反复回味，相比其他的国产贺岁片来，本作的素质明显要高出一大截。本来还想看看IMAX 3D版《创：战纪》，但价格实在高得离谱，加上听说此片素质平平，于是便决定省下这笔开销喽。不过游戏还是要玩的，毕竟成就不算太难，也还算有趣。

★上期介绍的成就抱枕很受好评。本来以为索取的人不会太多，没想到杂志上市当天就有20多号人在Xbox LIVE上给我发消息，现在是严重的僧多粥少，看来只能采取抽奖的方式了。中奖名单会在下一辑《X360专辑》上登出，时间要到春节之后，各位请稍安勿躁。这里再说一下参加抽奖的方法：在Xbox LIVE上给我的ID发短讯。我的ID是urara sanzenin。

本期个人签名

2011年开春第一神作：《Hard Corps Uprising》。



首先说点好听的，祝各位在新的一年里能玩到更多好游戏，拥有更多的游戏装备，提前预祝大家春节愉快啦！

说到更多的游戏装备，本人最近的购物出现了一个爆发期，Kinect和CECH-ZVS1都在近期入手了，一想到本月底还有《死亡空间2》，顿时觉得压力巨大。

春节假期可以回家打打牙祭了，想念父母和好友已经很久了，不过这段时间就见不到八重樱了，我们暂时不能一起吃饭了，也不能拿但丁刺激她了，于是会想念什么的，真伤感。

本期个人签名

冰激凌吃多了……



［铂］［金］［银］ 纱迦说他和他的高端成就饭朋友们玩游戏如无意外一定要联在LIVE上面，我问他为什么，他说这样拿的成就才有时间戳啊！为什么要有时间戳呢？因为没有的话，别人就会怀疑你是修改的，一个时间戳就能证明一切，不解释。本来嘛，抵制和拒绝修改也算不了什么，但作为奖杯迷，我却突然对这些成就饭朋友与一切修改行为划清界限的觉悟表示钦佩，也对成就圈的良好氛围心生羡慕。有少数人利用黑客手段拿奖杯，这在2010年已经不是什么秘密了，我不是什么卫道士，但我比较受不了的是竟然有"修改流"不以为然地到处炫耀，殊不知修改行为往往破绽百出、证据确凿。我有位老师说过："当看到少数人走了捷径，就会有人也想方设法地走捷径，觉得这样才公平，不管这捷径合不合规矩。这是人的劣根性。"所以在多数遵守游戏规则的奖杯迷中的确有经不起诱惑，堕入原力黑暗面的人，这让我不禁有些失望。说到底，SCE还是应该尽快在源头上堵住奖杯漏洞，对黑客行为也应有一定的惩罚，哪怕是小惩大诫，目的是让奖杯迷们心无杂念，只有环境至上，奖杯系统才能够在正轨上不断发展，成为提升游戏乐趣、耐玩度，加深玩家友好交流的积极因素。

［铜］在外头吃饭时，一盘青菜吃到最后三根，发现一条虫子，胜嫂很生气，说要换，我就劝她，"算了，算了，已经被恶心了，还有食欲吗？小时候青菜里的虫子见得多了，都当荤菜吃了。"

本期个人签名

下期UCG改版加页加赠品，所以更加给力！

【春节】又要过年了……果然随着年龄的增长，对这类传统节日的感情也越来越淡了。但若是把春节当成是普通的假期想要放松放松，到头来肯定会有一大堆不情愿的差事接踵而至。难道最好的解决方法就是——什么也不期待、什么也不计划？唉，春节真无奈。

【ASL】前几日影山浩宣和奥井雅美亲自来到上海为即将召开的Anisama上海站做宣传，日方对于ASL的第一次海外公演也非常重视。本次UCG也和ASL主办方联合举行了赠票活动，感兴趣的读者别忘了参与。2月19日，我们上海见！



【战场女武神】趁着廉价版的推出，最近又把《战场的女武神2》拿出来温习了一遍，游戏时间快两百小时了。玩了之后再把3代的试玩版通了几遍后发现，新作进化得恰到好处，能在掌机上玩到这么出色的战棋游戏真幸福……

【无题】这半个多月为了制作春节合刊忙得不可开交，不过也迫使我学会了如何最大限度地充分利用好有限的时间。如果今后都能以这样的效率来安排好工作、游戏以及休息的关系，那、那……那我就不是我了！（众编：你是加班加得语无伦次了吧……）

本期个人签名

我想冬眠……



截稿之前PSP2的传闻又开始沸沸扬扬，大家拿到杂志的时候应该已经有个正式的说法了吧。随着生活节奏的加快，不少已经工作的朋友在家安安稳稳玩主机的时间越来越少了。此时，画面表现优秀的掌机应该是不少玩家的选择。

就要回家啦！现在才体会到，能见到老朋友是一件无比兴奋的事！有时候想想，我们见到老朋友总会开口便问“最近怎么样？”，回答也无非是“就那样呗”。其实不用问大家也都知道，彼此的生活想必都很辛苦，前路都是茫茫。也正因如此，朋友之间单纯的问候才变得珍贵而深刻。一问一答背后欲说还休的话，才是真想倾诉的。

一位故人要从迪拜回来，问我想要一些什么礼物。我说想要阿布扎比的沙子，一小瓶就行。她说阿拉伯国家到处都是沙子，何苦还要沙子？一个身边最富余的东西，也许却是旁人稀罕的东西。因为有些人实在是离得太远了。

临近合刊截稿，忙到疯狂。即使如此睡前还是坚持看一集《都铎王朝》，很早前挖下的坑，一点点还。我一边看一边像傻瓜一样嘟囔：水平忒（雷电式口音）高了……很久之前看过两季，但忘了大半情节，这次从头补看的时候发现很多细节无比精彩，对白中处处有玄机。虽然这部历史剧的场面有些单薄，场景也翻来覆去没多少。但总好过空有千军万马气势恢宏，剧本却如同糊弄小学生的很多片子。

某日“无意中”点开某位同事的移动硬盘里名为“好片儿”的文件夹。进去之后失望地发现全是动画……仍抱有一丝希望地点开一集，再次失望地发现是普通动画……不过画风似乎蛮有意思的，内容超级Q，单纯有趣。我忘了正事，呆呆地看了两集多，才想起这不就是传说中的《轻音》么？将此事告知九兵卫老师后，他顿时泪如泉涌了……

本期个人签名

2010，有些事我本以为我能，有些事我本以为我不能……





★截稿前夕再度大降温，不但温度极低而且冷风嗖嗖，害得我每天早上都要经过一番激烈的思想斗争才能从暖烘烘的被窝里爬出来。现在惟一能给予我动力的就只剩下截稿后的“悠长假期”了！游戏！动画！漫画！美剧！你们再等我一会儿，我马上就来了！

☆本来打算C79就做个伸手党的，结果还是被朋友拉着在“老虎洞”买了大量全彩同人本。唉，欲望这玩意，真是种罪孽。

★某天和一群狐朋狗友去一家很有名的新疆菜馆吃饭，男生们聊起兴起，便叫了几瓶啤酒。服务生小妹子把酒拿进来后连开都没开就直接走了，我们也没留意到。过了5分钟，她突然推开门问：“啤酒要帮你们打开么？”我们说：“要！”谁知她紧接着就说“旁边有开瓶器！”接着就关门闪人了，回话接得如此之自然仿佛就是提前想好的一样。我们大约沉默了5秒后所有人都开始爆笑不已，妹子你该不会是故意逗我们玩儿的吧？

☆铃姑娘回家后我只能寂寞地一个人吃午饭了。作为你抛弃我的补偿，年后来上班时送我10斤周黑鸭吧^_^。

本期个人签名

汪酱，你的主人呢？



过年啦，购买年货是必不可少的呀，不过我现在什么都没买呢……

对了，我算是买了年货的！《MHP3》的主题T恤在日本是12月1日随游戏一同发售，国内1月7日开卖，当天上午上班，一到编辑部就感到一股奇怪的使命感！思索了很久终于在“7”字上找到了蹊跷！立马从座位上一跃而起，惊呼：“T恤来了！”周围众人瞬间明白过来，于是开始激烈的讨论，并且开始诉说数月前《潜龙谍影 和平行者》主题T恤发售后隔天去便已经品种不全的悲惨历史，几位猎人众可谓是坐立不安，这种状况从9点半一直持续了将近一个小时，最后老编宣布上午提前下班，几位猎人夺门而出打车直奔商业区，冲入优衣库！

进门之时为上午11点不到，站在货架前，几人心情沉重……好多心仪的款式根本就没有啊！有一种英勇就义的悲怆感。据说第一批货品种无法到全，日后会补上……各位还是忍了心中剧痛，分别选了几件付款出门走人了事，顺便吃了个汉堡王便回公司上班。现在仍然如坐针毡，有两款没买到……

《MGS PW》+《MH3》+《MHP3》的T恤，我加起来买了8件了……这是一件多么烧包的事呢？而且这还是大冬天，3件T恤什么时候能上身啊！

本期个人签名

All I really want to do, is babe be friends with you.



★今年将会是本人有史以来第一次在外地过年，终于不用再为完全不打折的机票滴血，也不用忍受可怕的火车了。不过据说在本地过年异常冷清，不仅不会有丝毫过年的感觉，而且会像座空城般孤寂。还好今年父母也出来一起过年，其实所谓过年也就是一家人一起聚聚，虽然没有那么多亲朋好友可以串串门，热闹程度始终会有所欠缺，不过偶尔尝试一个宁静的春节也是不错的经历。

★兄弟部门的某编决定以海南自驾游的方式度过一个特别的春节，真是充满浪漫主义精神啊！话说几年前报团海南环岛游，沿途风光不仅壮观还有点幻想色彩，至今还清楚地记得有那么一段路，远远望去一束阳光刺破云层，洒在100多米高的观音像上……可惜当时是坐大巴，可以想像自驾游的话可能会是毕生难忘的经历。

本期个人签名

每次年终合刊就像期末考的小学生一样：痛并期待着！



在这里洛克给各位读者拜一个早年，祝大家在新的一年里红包多多益善，事业如日中天，心情阳光灿烂，爱情幸福美满，早日入手自己心仪的主机和游戏。不过在这也提醒广大学生，在疯玩的同时也不要忘记寒假作业哦，在最后几天赶作业的滋味可不好受。

早就听说春运买票难，上大学时因为有感武的学生证在手所以压力不大（能提前15天买票，相对来说票源非常充足），今年终于尝到苦头。在发票当日洛克和《掌机王SP》的苍穹从早上6点45开始就拿起电话不断拨打订票热线，苦小时后仍未接通。更令人发指的是下午终于打通电话后居然数次提示“系统错误”，这还要人活吗……

经过一番折腾后终于买到回家的火车票，虽然行程长达14小时，但还好有苍穹同行，一路上应该不会寂寞。随着春节长假的到来，洛克也终于能把半年来积蓄的动画债补完了，不过一想到过年时要给弟弟妹妹侄子侄女等一干亲戚红包时，洛克握着钱包的手都会不由自主地颤抖……



▲在不知不觉中，《MHF》已经屠杀了3000多头火龙，这游戏就是容易让人如此疯狂……

本期个人签名

寒假目标：消除黑眼圈

天下聚会

又到了春节合刊，辞旧迎新的日子马上来临，眼看3DS就要降临，PSPhone也即将开卖，苹果iPad2又要为市场带来新的震撼，PSP2也将揭开神秘面纱，不知游戏玩家的你更中意其中哪款呢？不妨过年一起搞个“天下聚会”主机见面会，大家各自带上自己的机器，让没有见过iPad的见见iPad，没有玩过Android手机的看看Android手机，为来年购机做个参考吧！另外，我们“天下聚会”也与酷6网站正式建立合作关系，快来登录http://ucg.ku6.com/上传自己的聚会视频，与大家一起分享吧！

读编交流 天下聚会

狩猎解禁，体感无限！新年聚会很给力
——成都“天下聚会”图文报道

时间：2011年1月2日
地点：成都市科华北路瑞阳茶府

刀光笛影，一把把太刀在空中划出无数漂亮的轨迹，激昂的战笛声回响在山谷中，此时此刻英勇的猎人们正在和巨大的龙型兽战斗着，随着巨兽一声哀嚎，猎人们高举战利品欢庆胜利。画面一转，一群欢快的人正手舞足蹈地在空中比划着，向左移动向右移动，扭扭屁股不时还跳动。大家一定以为我是在说什么游戏的情节吧，NO NO NO！以上情节可不是什么游戏情节，这可是最最真实的画面，对！你猜对了，这就是“天下聚会”成都站《狩猎解禁，体感无限》新年聚会活动的场面。本次聚会活动于2011年的第二天——1月2日在成都瑞阳茶府举办，活动从早上9点钟正式开始，一直持续到下午6点结束。组织者“心总”和“风叔”为广大玩家带来了新年的第一次聚会与祝福，活动现场准备了PSP、NDS、Wii、Xbox360主机和DJ机台、吉他等周边外设，最给力的是此次活动的重头戏——360 Kinect体感体验会，而且还有特别丰富的活动奖品支持，有《游戏机实用技术》提供的各类书刊和“莱仕达”提供的众多游戏周边。到场的玩家，还收到了心总和风叔特意准备的新年大红包，给每位到场的玩家一个新年开门红。

上午活动主要是360体感外设试玩，游戏有广受好评的《舞蹈革命》、《你的塑身 进化版》、《Kinect大冒险》等等，虽然每位玩家试玩时间仅为10分钟，但素质不凡的成都玩友们有序地排队进行着试玩活动，而且不仅看的人，还有玩的人都开心得合不拢嘴。PSP游戏绝对是最给力的，为了响应我们的主题——“狩猎解禁”《MHP3》自由联机，许多老猎人再次拿起了PSP冲向远古的沙场。360试玩区《实况2011》也吸引了不少玩家，毕竟今天我们也安排了《实况2011》的新年比赛，选手们都抓紧时间互相交流切磋，为下午比赛做充足的热身和赛前准备。NDS试玩区，经典还是经典，《应援团》和《马车》始终是玩友们必联的游戏。

午饭后的有奖问答环节，可是心总和风叔费尽心思所构思出来的，还记得开始提到的新年红包吗？红包里可是预先装好谜题的哟，所有的玩家，只要签到就可以获得红包，最开始是不能开启的。有奖问答环节时，心总和风叔按照问题的编号，喊出红包的号码，此刻红包方能开启，只要正确回答出谜题的答案，就可以获得由《游戏机实用技术》和“莱仕达”提供的奖品啦。谜题一共只有30道题，那其余的玩家岂不是没有机会了？NO NO NO！红包嘛，当然是拿来放钱的，没有抽到问题的玩家，红包里都装了金额不等的压岁钱，看大家的RP了！最最给力的是，全部红包里，只有一个红包放着隐藏大奖，奖品是聚会群的团年饭免单！当然，免单意味着费用将由心总和风叔承担。这次的幸运者被来自重庆的玩家抽中，在22号群团年饭及其下午的KTV活动中，一路免费爽到底！

下午的比赛可谓是大亮点，重要比赛是《MHP3》和《实况2011》的，这次两个项目同时进行，相比之下《MHP3》抢走了大多数的观众，猎人们都聚集在一起开始自己的征战，《MHP3》比赛被直接接在了42寸液晶显示器上，让大家见证了高手们的实力，气氛异常火爆。同时，心总带领其他《实况》比赛选手也正在紧张比赛，这次心总终于可以发威了，期待了N久的《实况》比赛，他可是个彻头彻尾的“实况迷”。比赛一直持续到下午5点才结束，但还有不少怪物迷在继续着自己的表演赛。《实况》冠军被心总获得（米格：有内幕，绝对有内幕……），《MHP3》冠军被一名不明真相的围观群众斩落（米格：抱歉啊！比赛最终获奖名单被风叔弄丢了……）。获奖者都得到了由“莱仕达”提供的精美奖品。

最后再次感谢大家对本次聚会的支持，聚会举办当天，怎一个“冷”字了得，但热情的玩友还是给力地参加了我们的活动，最终聚会人数竟有近百人！比赛结束后的人气大抽奖活动让参与的玩友人人有奖拿，大家都玩得超开心。最后的最后，在这寒冷的冬天，所有玩家都聚集在一起合影，喊出我们热血的口号：“体验不一样的游戏，体验不一样的快乐，耶！”

UCG“天下聚会”成都一群QQ：25991718

UCG“天下聚会”成都二群QQ：14789631



■这又唱又玩的，唱着歌还不舍得放下360手柄呢！



◀传说中的iPhone 4，一群人上前去围观……



■派红包啦派红包啦，瞧那兴奋劲儿！



■最后来一张我们的聚会全家福吧！

2011新年苏州“天下聚会”图文报道

聚会时间：2011年1月1日
聚会地点：十全街710号萌腐宅集店

本次聚会在苏州第一家女仆咖啡店进行活动，早上10点还未到，聚会地点门口已经挤满了人，引起不少路人回头。由于时间仓促，聚会场地还出现了点小差错，导致各位聚会玩友在寒风中站等1个多小时，这里也实在要向大家道个歉！但是寒风对已经燃烧起来的玩家们来说简直就是微不足道，大家犹如裹着一层抗寒属性防护罩般，充满热情的聚会小宇宙在不断燃烧着！

直到中午11点左右，我们的聚会终于正式在萌腐宅集女仆店2楼开始，虽然场地比较小，但是大家还是格外兴奋。这次的聚会活动的战场被我们分为4块，首先是大厅，被用来做次世代主机X360体验区和PSP/NDS掌机自由对战区；其次是小房间①，被用来作为桌游区，是玩家玩各种桌游的地方，最后甚至发展为各自席地而坐进行10人《三国杀》的局面；再次是小房间②的漫画区，女仆店提供了各种漫画给玩家翻阅，是聚会玩家女友们打发时间的好地方；最后是小房间③，这可是《MHP 3RD》自由联机区，大家也是席地而坐，下午1点开始初赛，杀出来的两组将在2月5日进行决赛。这里要说明的是，本次聚会的方式属苏州掌机联盟之惯例，已经沿用两年，每逢元旦就会进行本年度最热游戏的比赛初赛，然后等大年初三再进行决赛。下面还是和大家一起来分享一下本次聚会的照片吧！



◀新的一年新的开始，我们本次聚会选择了苏州第一家女仆咖啡店。



▶《街霸》试玩区，不，应该叫家用机试玩区才对。



▼女仆端来了萌萌蛋包饭，顺便做了一个很萌的姿势，“主人”请赶紧吃下这个吧！



▲此处为掌机专用，玩家主要玩的游戏有《MHP3》、《初音2》、《轻音少女》、《寄生前夜 第3个生日》等等热门佳作。



■聚会全家福，年后我们再相见！

聚会预告 “天下聚会”2011苏州掌机联盟ACG迎春玩家会

掌机＋次世代主机＋桌游＋女仆“大乱斗”，叫你绝对心动！

主打活动

1.《MHP3》雷狼龙2人团队决赛！
2.《街头霸王》友谊赛
3.《三国杀》桌游大战

另有海量神秘礼品等你拿！

时间：2011年2月5日上午10点整
地点：十全街710号萌腐宅集店

联系电话：13402513365
联系人：苏州萝卜
苏州掌机联盟QQ群：11381702（加入时输入验证“加入苏州掌机联盟”）
聚会消费：每人50元，畅饮＋午饭＋点心
我们口号：独乐乐不如众乐乐，在战斗中燃烧友情！

游戏周边以及UCG书刊礼品等你拿！

“天下聚会”无锡电玩联盟玩家聚会

游戏玩家的盛宴，5台高清电视强势游戏试玩体验活动及比赛，专业周边带你畅想游戏乐趣
另有《三国杀》桌游卡牌大战，满足你叱咤沙场的欲望，过足杀瘾！

时间：2月13日上午13点整
地点：北大街莲蓉桥中大颐和湾8-21新游坊
联系电话：13665173739
联系人：谢越

无锡“天下聚会”玩友群：49481305（加入时注明“天下聚会”）
费用：25元/人
我们口号：玩友至上，电玩至上！

“天下聚会”酷6视频站开张啦

为促进2011“天下聚会”活动大发展，给大家一个分享聚会视频的空间，我们联合国内著名视频网站“酷6网”（http://www.ku6.com/）,建立了“天下聚会”酷6视频站（http://ucg.ku6.com/），以后大家录制好的视频节目，可以上传至“酷6网”，加入到ucg.ku6.com中来！具体视频分享方法如下。

用户注册

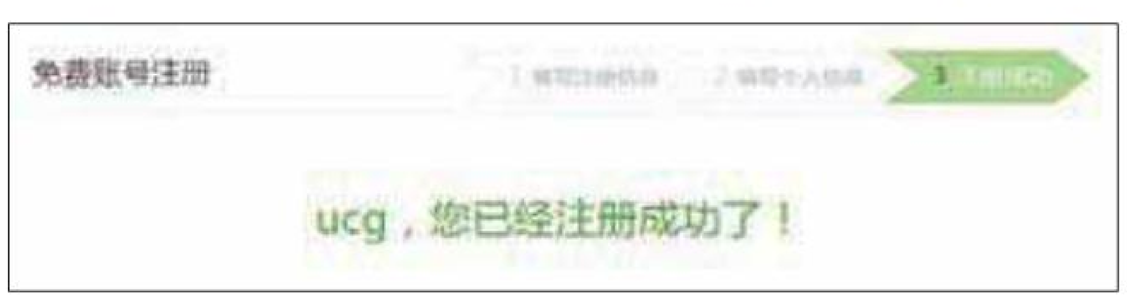


1、打开http://www.ku6.com，点击新用户注册。
2、填写表单，点击“提交信息并注册”。



3、填写个人信息。
4、注册成功。





※注意：注册成功后返回首页可以发现账号已经在登陆状态下，如下次重新登录请输入步骤2中的通行证和对应的密码，而非昵称。

视频上传



1、登录http://ucg.ku6.com/，点击主页右上角的“上传聚会”（红框处）。
2、点击上传聚会。
3、请使用普通上传。





4、选择文件。
5、选择一个文件，点击打开。



6、填写上传表单，大家上传视频时，要记得准备好视频简介，内容包括此次上传视频的聚会时间、地点、规模、口号、过程等等，之后点击保存。



※注意：标题栏和标签栏文字必须包含“天下聚会”。
7、同时上传多个文件，请重复第四步操作即可。

视频分享

上传完毕后想要加入ucg.ku6.com视频站首页，那就一定要记得保留自己的视频地址，与“天下聚会”QQ联系，号码1120444293，另外，您还可以在http://party.ucg.cn“天下聚会”官方网站报道中嵌入聚会视频哦。

UCG 2010 年度游戏索引

244·245 期～266 期

整理 胜负师

既然是新春合刊，年度游戏索引作为年终盘点的一部分自然是少不了的。可能有不少刚刚加入 UCG 大家庭的读者还不清楚“年度索引”是什么东东，有什么具体用途。这么说吧，它就像是全年游戏大餐的一份菜单，主要是让读者朋友们能够更为方便地查阅游戏相关资料。游戏索引其实就是 UCG 这一年来报道的所有游戏相关内容的总索引，包含了游戏的前瞻、评测、攻略、心得、研究等内容，这些内容会进行分类排序，并列出所在期数、所属栏目和页码，比如你想要找某个游戏的攻略或研究时，只要先翻合刊年度索引就能很快找到。本次索引的范围是从《游戏机实用技术》总第 218・219 期（2009 年 1B・2A）到总第 243 期（2010 年 2A），索引所涉及栏目包括“前线狙击”、“新作短波”、“特快专递”、“攻略透解”、“研究中心”、“游戏进行时”等（包括 TGS 展会时的“现场试玩”，特刊及合刊中的研究秘技合集则算入“研究中心”），以满足不同玩家对各种游戏资料的需要。

索引阅读方法：索引按机种分类，多机种游戏会分列到每个机种当中，而每个机种的游戏则是按游戏译名首字的符号、数字、字母、汉语拼音升序依次排列，同一款游戏则按出现期数和页码的先后顺序排列。游戏译名如在不同期数有所差异，则以本刊到目前为止最后确定的译名为准。

希望这一份年度游戏索引能够成为您的好帮手，恭祝大家新年快乐！

3DS

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
生化危机 启示录	动作射击	总第 265 期（2011 年 1A）	前线狙击	20
生化危机 佣兵 3D	动作射击	总第 265 期（2011 年 1A）	前线狙击	22

NDS

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
KERORO 军曹 RPG 骑士、武者与传说的海盗	角色扮演	总第 246 期（2010 年 3B）	新作短波	29
Love Plus+	模拟育成	总第 249 期（2010 年 5A）	前线狙击	28
Love Plus+	模拟育成	总第 252 期（2010 年 6B）	前线狙击	14
Love Plus+	模拟育成	总第 254 期（2010 年 7B）	特快专递	126
Love Plus+	模拟育成	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	32
ROOMS 神秘的移动房间	益智	总第 246 期（2010 年 3B）	新作短波	28
变形金刚 塞伯坦之战	动作	总第 247 期（2010 年 4A）	新作短波	43
超级化石挖掘者	角色扮演	总第 261 期（2010 年 11A）	新作短波	21
超级机器人大战 L	策略角色扮演	总第 258 期（2010 年 9B）	前线狙击	24
超级机器人大战 L	策略角色扮演	总第 264 期（2010 年 12B）	攻略透解	46
超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王	策略角色扮演	总第 248 期（2010 年 4B）	前线狙击	26
超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王	策略角色扮演	总第 253 期（2010 年 7A）	研究中心	66
大神传 小小的太阳	动作	总第 248 期（2010 年 4B）	新作短波	20
大神传 小小的太阳	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	新作短波	84
大神传 小小的太阳	动作	总第 260 期（2010 年 10B）	攻略透解	62
二之国 漆黑的魔导士	角色扮演	总第 255 期（2010 年 8A）	前线狙击	19
二之国 漆黑的魔导士	角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	101
二之国 漆黑的魔导士	角色扮演	总第 265 期（2011 年 1A）	攻略透解	32
风来的西林 5 幸运之塔与命运骰子	角色扮演	总第 258 期（2010 年 9B）	新作短波	28
光辉物语	角色扮演	总第 260 期（2010 年 10B）	前线狙击	26
光之 4 战士 最终幻想外传	角色扮演	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	150
国夫君的超热血足球联赛 加强版 超级世界杯	体育	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	33
黄金的太阳 黑暗黎明	角色扮演	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	43
黄金的太阳 黑暗黎明	角色扮演	总第 262 期（2010 年 11B）	攻略透解	38
火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄	策略角色扮演	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	40
火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄	策略角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	攻略透解	100
火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄	策略角色扮演	总第 257 期（2010 年 9A）	研究中心	69
口袋妖怪 黑・白	角色扮演	总第 253 期（2010 年 7A）	前线狙击	26
口袋妖怪 黑・白	角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	攻略透解	133
口袋妖怪 心之金・魂之银	角色扮演	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	149
口袋妖怪突击队 光之轨迹	动作冒险	总第 247 期（2010 年 4A）	攻略透解	59
莱顿教授与魔神之笛	文字冒险	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	148
莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	模拟经营	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	150
龙珠 DS2 突击 黑绸巾军团	动作	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	新作短波	110
马里奥对大金刚 突击迷你大陆	平台动作	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	35
马里奥对大金刚 突击迷你大陆	平台动作	总第 261 期（2010 年 11A）	前线狙击	18
牧场物语 双子村	模拟经营	总第 255 期（2010 年 8A）	游戏进行时	69
逆转检事 2	文字冒险	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	85
奇异鸟艾薇	动作	总第 251 期（2010 年 6A）	游戏进行时	86
沙加 3 时空之霸者 影或光	角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	新作短波	84
沙加 3 时空之霸者 影或光	角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	101
沙加 3 时空之霸者 影或光	角色扮演	总第 265 期（2011 年 1A）	新作短波	30
闪电十一人 威胁的侵略者 火焰・冰雪	角色扮演	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	149
闪电十一人 3 世界的挑战 火花・爆破	角色扮演	总第 251 期（2010 年 6A）	新作短波	26
闪电十一人 3 世界的挑战 火花・爆破	角色扮演	总第 255 期（2010 年 8A）	攻略透解	56
闪电十一人 3 世界的挑战 火花・爆破	角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	122
闪电十一人 3 世界的挑战 王牙	角色扮演	总第 266 期（2011 年 1B）	游戏进行时	84
世界树迷宫 III 星海的来访者	角色扮演	总第 246 期（2010 年 3B）	新作短波	29
世界树迷宫 III 星海的来访者	角色扮演	总第 249 期（2010 年 5A）	攻略透解	46
世界树迷宫 III 星海的来访者	角色扮演	总第 250 期（2010 年 5B）	研究中心	59

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
世界树迷宫 III 星海的来访者	角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	34
数码宝贝 遗失的进化	角色扮演	总第 251 期（2010 年 6A）	新作短波	27
四狂神战记	动作角色扮演	总第 244·245 期（2010 年 2B3A）	前线狙击	108
四狂神战记	动作角色扮演	总第 247 期（2010 年 4A）	特快专递	46
四狂神战记	动作角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	33
索尼克 色彩缤纷	动作	总第 255 期（2010 年 8A）	前线狙击	28
索尼克 色彩缤纷	动作	总第 263 期（2010 年 12A）	特快专递	66
太鼓之达人 DS 妖怪大决战	音乐	总第 252 期（2010 年 6B）	新作短波	22
太鼓之达人 DS 妖怪大决战	音乐	总第 255 期（2010 年 8A）	特快专递	44
天空机器人	动作角色扮演	总第 250 期（2010 年 5B）	新作短波	14
天空机器人	动作角色扮演	总第 255 期（2010 年 8A）	新作短波	34
庭格尔的恋爱气球之旅	文字冒险	总第 244·245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	148
王国之心 编码重制版	动作角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	86
维新之岚 疾风龙马传	文字冒险	总第 259 期（2010 年 10A）	新作短波	84
无限边境 EXCEED 机战 OG 传奇	角色扮演	总第 247 期（2010 年 4A）	攻略透解	50
无限边境 EXCEED 机战 OG 传奇	角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	32
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2	角色扮演	总第 247 期（2010 年 4A）	前线狙击	36
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2	角色扮演	总第 251 期（2010 年 6A）	攻略透解	46
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2	角色扮演	总第 252 期（2010 年 6B）	研究中心	68
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2	角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	34
勇者斗恶龙 VI	角色扮演	总第 246 期（2010 年 3B）	攻略透解	60
勇者斗恶龙 IX	角色扮演	总第 244·245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	149
勇者斗恶龙 IX	角色扮演	总第 246 期（2010 年 3B）	游戏进行时	78
幽灵诡计	文字冒险	总第 253 期（2010 年 7A）	新作短波	43
召唤之夜 X 泪之皇冠	角色扮演	总第 244·245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	150
真·女神转生 奇幻之旅	角色扮演	总第 244·245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	151
重装机兵 3	角色扮演	总第 247 期（2010 年 4A）	新作短波	40
重装机兵 3	角色扮演	总第 257 期（2010 年 9A）	攻略透解	46
足球小将 激斗的轨迹	体育	总第 252 期（2010 年 6B）	研究中心	75

Wii

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
007 黄金眼	主视角射击	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	42
Hospital 6 人的医师	动作	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	35
ROOMS 神秘的移动房间	益智	总第 246 期（2010 年 3B）	新作短波	28
SD 高达 扭蛋战争	策略	总第 249 期（2010 年 5A）	前线狙击	26
SD 高达 G 世纪 世界	策略	总第 265 期（2011 年 1A）	前线狙击	28
暗渠 2	主视角射击	总第 261 期（2010 年 11A）	新作短波	23
变形金刚 塞伯坦之战	动作	总第 247 期（2010 年 4A）	新作短波	43
超级大金刚 回归	平台动作	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	35
超级大金刚 回归	平台动作	总第 264 期（2010 年 12B）	特快专递	86
超级机器人大战 NEO	策略角色扮演	总第 244·245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	156
超级马里奥银河 2	平台动作	总第 249 期（2010 年 5A）	前线狙击	20
超级马里奥银河 2	平台动作	总第 252 期（2010 年 6B）	攻略透解	45
超级马里奥银河 2	平台动作	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	35
赤钢铁 2	动作	总第 249 期（2010 年 5A）	特快专递	53
赤钢铁 2	动作	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	35
疯兔危机 时空之旅	动作	总第 262 期（2010 年 11B）	新作短波	30
怪物猎人 3 tri	动作	总第 244·245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	157
国王物语	角色扮演	总第 244·245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	156
活祭之夜	动作冒险	总第 266 期（2011 年 1B）	新作短波	43
经典来奇	平台动作	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	42
马里奥运动合集	体育	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	43
迈克尔·杰克逊 梦幻体验	音乐	总第 259 期（2010 年 10A）	新作短波	90
模拟人生 3	模拟育成	总第 253 期（2010 年 7A）	新作短波	45
塞尔达传说 天空之剑	动作角色扮演	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	36
闪电十一人 王牌前锋	体育	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	91
索尼克 色彩缤纷	动作	总第 255 期（2010 年 8A）	前线狙击	28
索尼克 色彩缤纷	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	新作短波	90
索尼克 色彩缤纷	动作	总第 263 期（2010 年 12A）	特快专递	66
太鼓之达人 Wii 大家来派对 3 代目	音乐	总第 261 期（2010 年 11A）	新作短波	21
太鼓之达人 Wii 咚咚和 2 代目	音乐	总第 244·245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	155
星之卡比 毛线史诗	平台动作	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	38
星之卡比 毛线史诗	平台动作	总第 261 期（2010 年 11A）	特快专递	68
异度之刃	角色扮演	总第 247 期（2010 年 4A）	前线狙击	38
异度之刃	角色扮演	总第 251 期（2010 年 6A）	前线狙击	20
异度之刃	角色扮演	总第 254 期（2010 年 7B）	攻略透解	115
异度之刃	角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	35
银河战士 另一个 M	动作	总第 253 期（2010 年 7A）	前线狙击	36
银河战士 另一个 M	动作	总第 258 期（2010 年 9B）	攻略透解	44
影之塔	平台动作	总第 247 期（2010 年 4A）	新作短波	41
影之塔	平台动作	总第 252 期（2010 年 6B）	新作短波	21
影之塔	平台动作	总第 256 期（2010 年 8B）	游戏进行时	124
永恒蔚蓝 海的呼唤	动作冒险	总第 244·245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	155
勇者斗恶龙 怪兽战斗之路 胜利	桌面棋牌	总第 252 期（2010 年 6B）	新作短波	20
战国 BASARA 3	动作	总第 246 期（2010 年 3B）	前线狙击	26
战国 BASARA 3	动作	总第 250 期（2010 年 5B）	前线狙击	28
战国 BASARA 3	动作	总第 256 期（2010 年 8B）	攻略透解	108
战国 BASARA 3	动作	总第 257 期（2010 年 9A）	研究中心	72
战国 BASARA 3	动作	总第 258 期（2010 年 9B）	研究中心	76
战国无双 3	动作	总第 244·245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	157
战国无双 3 猛将传	动作	总第 262 期（2010 年 11B）	前线狙击	21
最后的故事	角色扮演	总第 253 期（2010 年 7A）	前线狙击	34
最后的故事	角色扮演	总第 262 期（2010 年 11B）	前线狙击	26
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	动作角色扮演	总第 244·245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	156

PS3

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
007 血石	动作	总第 257 期（2010 年 9A）	新作短波	41
007 血石	动作	总第 263 期（2010 年 12A）	游戏进行时	70
2010 南非世界杯	体育	总第 251 期（2010 年 6A）	攻略透解	31
FIFA 11	体育	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	38
FIFA 11	体育	总第 260 期（2010 年 10B）	攻略透解	56
FIFA 11	体育	总第 262 期（2010 年 11B）	研究中心	80
GT 赛车 5	竞速	总第 255 期（2010 年 8A）	前线狙击	14
GT 赛车 5	竞速	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	48
GT 赛车 5	竞速	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	96
GT 赛车 5	竞速	总第 264 期（2010 年 12B）	攻略透解	28
Move 英雄	平台动作	总第 262 期（2010 年 11B）	前线狙击	22
Nail'd	竞速	总第 265 期（2011 年 1A）	游戏进行时	70
NBA 2K11	体育	总第 260 期（2010 年 10B）	特快专递	37
NBA 2K11	体育	总第 262 期（2010 年 11B）	研究中心	76
UFC 无可争议 2010	体育	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	43
阿尔卡那之心 3	格斗	总第 258 期（2010 年 9B）	新作短波	28
爱丽丝 疯狂回归	动作	总第 263 期（2010 年 12A）	新作短波	42
白骑士物语 光与暗的觉醒	角色扮演	总第 249 期（2010 年 5A）	新作短波	31
白骑士物语 光与暗的觉醒	角色扮演	总第 255 期（2010 年 8A）	特快专递	38
暴雨	动作冒险	总第 244·245 期（2010 年 2B3A）	前线狙击	97
暴雨	动作冒险	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	39
北斗无双	动作	总第 244·245 期（2010 年 2B3A）	前线狙击	106
北斗无双	动作	总第 247 期（2010 年 4A）	新作短波	40
北斗无双	动作	总第 249 期（2010 年 5A）	攻略透解	38
北斗无双	动作	总第 250 期（2010 年 5B）	研究中心	54
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	动作冒险	总第 244·245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	159
变形金刚 塞伯坦之战	动作	总第 247 期（2010 年 4A）	新作短波	43
变形金刚 塞伯坦之战	动作	总第 254 期（2010 年 7B）	攻略透解	108
波斯王子 遗忘之砂	动作	总第 246 期（2010 年 3B）	新作短波	30
波斯王子 遗忘之砂	动作	总第 252 期（2010 年 6B）	攻略透解	54
波斯王子 遗忘之砂	动作	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	43
薄暮传说	角色扮演	总第 244·245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	153
苍翼默示录	格斗	总第 244·245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	160
苍翼默示录 连续变幻	格斗	总第 251 期（2010 年 6A）	新作短波	28
苍翼默示录 连续变幻	格斗	总第 255 期（2010 年 8A）	特快专递	46
苍翼默示录 连续变幻	格斗	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	120
超次元游戏 海王星	角色扮演	总第 250 期（2010 年 5B）	新作短波	14
超级街头霸王 IV	格斗	总第 246 期（2010 年 3B）	前线狙击	24
超级街头霸王 IV	格斗	总第 250 期（2010 年 5B）	攻略透解	42
超级街头霸王 IV	格斗	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	43
超时空要赛 试炼边境	动作射击	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	56
尘土飞扬 3	竞速	总第 260 期（2010 年 10B）	新作短波	31
初音未来 女歌手计划 梦想剧场	音乐	总第 254 期（2010 年 7B）	游戏进行时	134
纯白相册	文字冒险	总第 250 期（2010 年 5B）	新作短波	13
刺客信条 兄弟会	动作	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	66
刺客信条 兄弟会	动作	总第 263 期（2010 年 12A）	攻略透解	43
刺客信条 II	动作	总第 244·245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	160

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
抵抗 3	主视角射击	总第 263 期（2010 年 12A）	前线狙击	29
地球防卫军 昆虫杀场	动作射击	总第 261 期（2010 年 11A）	新作短波	23
第八分队 偏见	主视角射击	总第 262 期（2010 年 11B）	新作短波	30
叠套娃	动作冒险	总第 266 期（2011 年 1B）	新作短波	44
多乐猫欢乐喵派对	动作	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	154
夺命双雄 2 伏天	动作射击	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	新作短波	111
恶魔城 暗影之王	动作	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	75
恶魔城 暗影之王	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	34
恶魔城 暗影之王	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	92
恶魔城 暗影之王	动作	总第 260 期（2010 年 10B）	攻略透解	72
恶魔城 暗影之王	动作	总第 261 期（2010 年 11A）	研究中心	76
二之国 白色圣灰的女王	角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	47
凡尘	策略	总第 258 期（2010 年 9B）	新作短波	30
辐射 新维加斯	动作角色扮演	总第 255 期（2010 年 8A）	前线狙击	24
辐射 新维加斯	动作角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	93
辐射 新维加斯	动作角色扮演	总第 262 期（2010 年 11B）	研究中心	64
辐射 新维加斯	动作角色扮演	总第 263 期（2010 年 12A）	研究中心	72
辅射 新维加斯	动作角色扮演	总第 261 期（2010 年 11A）	攻略透解	38
高达无双 3	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	44
高达无双 3	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	92
高达无双 3	动作	总第 261 期（2010 年 11A）	前线狙击	16
高达无双 3	动作	总第 263 期（2010 年 12A）	前线狙击	38
高达无双 3	动作	总第 265 期（2011 年 1A）	特快专递	64
高达无双 3	动作	总第 266 期（2011 年 1B）	攻略透解	54
孤岛危机 2	主视角射击	总第 250 期（2010 年 5B）	前线狙击	30
孤岛危机 2	主视角射击	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	46
古墓丽影	动作冒险	总第 265 期（2011 年 1A）	前线狙击	18
海豹突击队 4	动作射击	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	46
海豹突击队 4	动作射击	总第 257 期（2010 年 9A）	前线狙击	28
海豹突击队 4	动作射击	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	95
海猫鸣泣之时 魔女与推理的轮舞曲	文字冒险	总第 259 期（2010 年 10A）	新作短波	46
黑光 目标击毙	主视角射击	总第 250 期（2010 年 5B）	新作短波	15
黑光 目标击毙	主视角射击	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	46
黑色洛城	动作冒险	总第 248 期（2010 年 4B）	前线狙击	30
黑手党 II	动作	总第 258 期（2010 年 9B）	攻略透解	32
横冲直撞 旧金山	动作	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	62
幻境神界 大天使的崛起	动作	总第 253 期（2010 年 7A）	新作短波	42
幻境神界 大天使的崛起	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	37
幻境神界 大天使的崛起	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	92
荒野大救赎	动作	总第 252 期（2010 年 6B）	攻略透解	26
荒野大救赎	动作	总第 253 期（2010 年 7A）	攻略透解	55
荒野大救赎	动作	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	42
皇牌空战 突击地平线	射击	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	42
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 2	动作	总第 261 期（2010 年 11A）	攻略透解	54
机车风暴 3 启示录	竞速	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	62
机车风暴 3 启示录	竞速	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	95
极品飞车 变速 2 释放	竞速	总第 263 期（2010 年 12A）	新作短波	42
极品飞车 热力追踪	竞速	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	61
极品飞车 热力追踪	竞速	总第 263 期（2010 年 12A）	游戏进行时	71
街头霸王对铁拳	格斗	总第 256 期（2010 年 8B）	前线狙击	79
街头滑板 3	体育	总第 246 期（2010 年 3B）	新作短波	30
精灵 阿瓦隆传奇	角色扮演	总第 261 期（2010 年 11A）	新作短波	23
绝体绝命都市 4 夏日回忆	动作冒险	总第 260 期（2010 年 10B）	前线狙击	24
凯瑟琳	动作冒险	总第 258 期（2010 年 9B）	前线狙击	26
狂暴	主视角射击	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	52
劳拉与光之守护者	动作冒险	总第 247 期（2010 年 4A）	新作短波	43
乐高星球大战III 克隆人进攻	动作	总第 266 期（2011 年 1B）	新作短波	44
雷神托尔	动作	总第 264 期（2010 年 12B）	新作短波	21
泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜	策略角色扮演	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	154
凉宫春日的追想	文字冒险	总第 264 期（2010 年 12B）	新作短波	20
量子论	动作射击	总第 261 期（2010 年 11A）	游戏进行时	66
烈火战车	动作	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	63
猎杀 恶魔熔炉	动作角色扮演	总第 248 期（2010 年 4B）	新作短波	21
猎天使魔女	动作	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	160
灵异恐惧 3	主视角射击	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	56
龙士传说 三位一体 零	动作角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	96
漫画英雄对 Capcom 3	格斗	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	86
漫画英雄对 Capcom 3	格斗	总第 264 期（2010 年 12B）	前线狙击	14
美国上尉 超级战士	动作	总第 264 期（2010 年 12B）	新作短波	21
魔界战记 4	策略角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	新作短波	46
魔界战记 4	策略角色扮演	总第 263 期（2010 年 12A）	新作短波	40
魔神之地	动作冒险	总第 253 期（2010 年 7A）	新作短波	44
魔神之地	动作冒险	总第 264 期（2010 年 12B）	攻略透解	36
魔塔大陆 3 将世界引向灭亡的少女之诗	角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	40
尼尔 伪装者	动作角色扮演	总第 249 期（2010 年 5A）	新作短波	32
尼尔 伪装者	动作角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	42
骑士契约	动作	总第 253 期（2010 年 7A）	前线狙击	38
骑士契约	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	新作短波	32
前线任务 进化	动作射击	总第 251 期（2010 年 6A）	新作短波	28
前线任务 进化	动作射击	总第 259 期（2010 年 10A）	攻略透解	126
潜龙谍影 崛起	动作	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	69
拳击之夜 冠军	体育	总第 264 期（2010 年 12B）	新作短波	21
忍者龙剑传 Σ2	动作	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	155
荣誉勋章	主视角射击	总第 247 期（2010 年 4A）	前线狙击	33
荣誉勋章	主视角射击	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	50
荣誉勋章	主视角射击	总第 261 期（2010 年 11A）	攻略透解	25
如龙 终焉	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	54
如龙 4 传说的继承者	动作	总第 247 期（2010 年 4A）	新作短波	42
如龙 4 传说的继承者	动作	总第 248 期（2010 年 4B）	特快专递	33
如龙 4 传说的继承者	动作	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	40
入口 2	主视角射击	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	82
入口 2	主视角射击	总第 258 期（2010 年 9B）	新作短波	30
瑞奇与叮当 四位一体	平台动作	总第 258 期（2010 年 9B）	新作短波	30
瑞奇与叮当 四位一体	平台动作	总第 262 期（2010 年 11B）	前线狙击	24
三重宇宙	角色扮演	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	154
丧尸围城 2	动作	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	78
丧尸围城 2	动作	总第 260 期（2010 年 10B）	攻略透解	42
杀出重围 人类进化	动作射击	总第 259 期（2010 年 10A）	新作短波	32
杀戮地带 3	主视角射击	总第 253 期（2010 年 7A）	前线狙击	31
杀戮地带 3	主视角射击	总第 258 期（2010 年 9B）	前线狙击	22
杀戮地带 3	主视角射击	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	94
杀戮地带 3	主视角射击	总第 265 期（2011 年 1A）	前线狙击	31
神曲 地狱篇	动作	总第 246 期（2010 年 3B）	攻略透解	31
生化奇兵 无限	主视角射击	总第 257 期（2010 年 9A）	前线狙击	26
生化奇兵 无限	主视角射击	总第 266 期（2011 年 1B）	前线狙击	36
生化奇兵 2	主视角射击	总第 246 期（2010 年 3B）	攻略透解	38
生化奇兵 2	主视角射击	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	41
生化危机 5 导演剪辑版	动作射击	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	前线狙击	102
生化危机 5 导演剪辑版	动作射击	总第 246 期（2010 年 3B）	特快专递	72
生化危机 5 导演剪辑版	动作射击	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	41
圣恩传说 F	角色扮演	总第 257 期（2010 年 9A）	前线狙击	36
圣恩传说 F	角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	94
圣恩传说 F	角色扮演	总第 261 期（2010 年 11A）	新作短波	20
圣恩传说 F	角色扮演	总第 263 期（2010 年 12A）	新作短波	41
尸横遍野	主视角射击	总第 265 期（2011 年 1A）	新作短波	31
失落的星球 2	动作射击	总第 251 期（2010 年 6A）	攻略透解	59
使命召唤 黑暗行动	主视角射击	总第 252 期（2010 年 6B）	前线狙击	10
使命召唤 黑暗行动	主视角射击	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	47
使命召唤 黑暗行动	主视角射击	总第 262 期（2010 年 11B）	攻略透解	31
使命召唤 黑暗行动	主视角射击	总第 263 期（2010 年 12A）	研究中心	74
世界足球 胜利 11 人 2010	体育	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	159
世界足球 胜利 11 人 2011	体育	总第 261 期（2010 年 11A）	攻略透解	47
世界足球 胜利 11 人 2011	体育	总第 262 期（2010 年 11B）	研究中心	74
侍道 4	动作	总第 262 期（2010 年 11B）	新作短波	28
双重世界 II	动作角色扮演	总第 251 期（2010 年 6A）	新作短波	29
死亡空间 2	动作射击	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	54
特别行动 前线	动作射击	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	新作短波	111
特别行动 前线	动作射击	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	47
特洛伊无双	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	93
特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士 2	角色扮演	总第 249 期（2010 年 5A）	前线狙击	23
特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士 2	角色扮演	总第 253 期（2010 年 7A）	新作短波	44
玩具总动员 3	动作	总第 254 期（2010 年 7B）	游戏进行时	133
未知海域 2 纵横贼道	动作冒险	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	153
未知海域 3 德雷克的诡计	动作冒险	总第 265 期（2011 年 1A）	前线狙击	6
无尽传说	角色扮演	总第 266 期（2011 年 1B）	前线狙击	30
无名英雄 2	动作	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	84
无限试驾 2	竞速	总第 251 期（2010 年 6A）	新作短波	29
无限试驾 2	竞速	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	62

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
小小大赛车	竞速	总第 251 期（2010 年 6A）	前线狙击	24
小小大星球 2	平台动作	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	95
肖恩 · 怀特滑板	体育	总第 252 期（2010 年 6B）	新作短波	23
星球大战 原力释放 II	动作	总第 252 期（2010 年 6B）	新作短波	23
星球大战 原力释放 II	动作	总第 262 期（2010 年 11B）	游戏进行时	62
星之海洋 4 国际版	角色扮演	总第 246 期（2010 年 3B）	特快专递	76
星之海洋 4 国际版	角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	39
行	动作冒险	总第 255 期（2010 年 8A）	新作短波	35
颜料宝贝 地下世界	平台动作	总第 253 期（2010 年 7A）	新作短波	45
伊甸之子	射击	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	18
异世纪传说 R	动作	总第 250 期（2010 年 5B）	前线狙击	22
异世纪传说 R	动作	总第 257 期（2010 年 9A）	特快专递	42
异世纪传说 R	动作	总第 258 期（2010 年 9B）	研究中心	74
英雄不再 英雄们的乐园	动作	总第 250 期（2010 年 5B）	游戏进行时	67
鹰击长空 2	射击	总第 252 期（2010 年 6B）	新作短波	23
鹰击长空 2	射击	总第 258 期（2010 年 9B）	游戏进行时	69
永恒的尽头	角色扮演	总第 246 期（2010 年 3B）	攻略透解	50
永恒的尽头	角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	43
幽灵行动 未来战士	主视角射击	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	58
越狱 阴谋	动作冒险	总第 249 期（2010 年 5A）	游戏进行时	70
战地 恶人连 2	主视角射击	总第 247 期（2010 年 4A）	攻略透解	76
战国 BASARA 3	动作	总第 246 期（2010 年 3B）	前线狙击	26
战国 BASARA 3	动作	总第 250 期（2010 年 5B）	前线狙击	28
战国 BASARA 3	动作	总第 256 期（2010 年 8B）	攻略透解	108
战国 BASARA 3	动作	总第 257 期（2010 年 9A）	研究中心	72
战国 BASARA 3	动作	总第 258 期（2010 年 9B）	研究中心	76
战国无双 3 Z	动作	总第 262 期（2010 年 11B）	前线狙击	20
战神 III	动作	总第 244 · 245 期（2010 年 2B3A）	前线狙击	100
战神 III	动作	总第 248 期（2010 年 4B）	攻略透解	46
真 · 三国无双 6	动作	总第 262 期（2010 年 11B）	前线狙击	16
真 · 三国无双 6	动作	总第 265 期（2011 年 1A）	前线狙击	24
征服	动作射击	总第 247 期（2010 年 4A）	前线狙击	32
征服	动作射击	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	60
征服	动作射击	总第 256 期（2010 年 8B）	前线狙击	80
征服	动作射击	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	93
征服	动作射击	总第 261 期（2010 年 11A）	攻略透解	31
征服	动作射击	总第 262 期（2010 年 11B）	研究中心	86
正当防卫 2	动作冒险	总第 249 期（2010 年 5A）	特快专递	59
蜘蛛侠 破碎次元	动作	总第 258 期（2010 年 9B）	特快专递	63
职业进化足球 2011	体育	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	40
质量效应 2	动作角色扮演	总第 265 期（2011 年 1A）	新作短波	31
致命格斗	格斗	总第 257 期（2010 年 9A）	新作短波	41
子弹风暴	主视角射击	总第 251 期（2010 年 6A）	前线狙击	16
子弹风暴	主视角射击	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	47
诅咒之影	动作射击	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	33
最后的守护者	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	52
最终幻想 X IV	在线角色扮演	总第 244 · 245 期（2010 年 2B3A）	前线狙击	94
最终幻想 X IV	在线角色扮演	总第 249 期（2010 年 5A）	新作短波	30
最终幻想 X IV	在线角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	特快专递	146

PSP

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
.hack//Link	动作角色扮演	总第 247 期（2010 年 4A）	攻略透解	66
.hack//Link	动作角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	37
AKB1/48 与偶像恋爱	文字冒险	总第 263 期（2010 年 12A）	新作短波	40
AKB1/48 与偶像恋爱	文字冒险	总第 266 期（2011 年 1B）	特快专递	78
Fate/ 新章	角色扮演	总第 247 期（2010 年 4A）	新作短波	41
Fate/ 新章	角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	特快专递	118
GT 赛车 PSP	竞速	总第 244 · 245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	152
R-TYPE 战略版 II 巧克力战争	策略	总第 244 · 245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	153
SD 高达 G 世纪 世界	策略	总第 265 期（2011 年 1A）	前线狙击	28
白骑士物语 教义战争	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	新作短波	69
波斯王子 遗忘之砂	动作	总第 250 期（2010 年 5B）	新作短波	15
超时空要塞 三角开拓者	动作	总第 265 期（2011 年 1A）	前线狙击	19
超时空要塞 终极边界	动作射击	总第 244 · 245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	153
炽焰联盟	策略角色扮演	总第 249 期（2010 年 5A）	新作短波	32
炽焰联盟	策略角色扮演	总第 253 期（2010 年 7A）	攻略透解	46
炽焰联盟	角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	38
初音未来 女歌手计划 2nd	音乐	总第 248 期（2010 年 4B）	前线狙击	32
初音未来 女歌手计划 2nd	音乐	总第 253 期（2010 年 7A）	新作短波	43
初音未来 女歌手计划 2nd	音乐	总第 256 期（2010 年 8B）	特快专递	116
大众网球 携带版	体育	总第 247 期（2010 年 4A）	游戏进行时	44
负罪少女	角色扮演	总第 258 期（2010 年 9B）	新作短波	29
负罪少女	角色扮演	总第 264 期（2010 年 12B）	游戏进行时	84
附身物语	角色扮演	总第 261 期（2010 年 11A）	新作短波	22
钢之炼金术师 约定之日	角色扮演	总第 252 期（2010 年 6B）	游戏进行时	74
高达 突击幸存者	动作	总第 244 · 245 期（2010 年 2B3A）	前线狙击	104
高达 突击幸存者	动作	总第 248 期（2010 年 4B）	攻略透解	62
高达 突击幸存者	动作	总第 249 期（2010 年 5A）	游戏进行时	71
高达 突击幸存者	动作	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	38
怪物猎人 携带版 3rd	动作	总第 248 期（2010 年 4B）	前线狙击	22
怪物猎人 携带版 3rd	动作	总第 258 期（2010 年 9B）	前线狙击	14
怪物猎人 携带版 3rd	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	98
怪物猎人 携带版 3rd	动作	总第 261 期（2010 年 11A）	游戏进行时	67
怪物猎人 携带版 3rd	动作	总第 263 期（2010 年 12A）	前线狙击	22
怪物猎人 携带版 3rd	动作	总第 264 期（2010 年 12B）	攻略透解	54
怪物猎人 携带版 3rd	动作	总第 265 期（2011 年 1A）	研究中心	50
怪物猎人 携带版 3rd	动作	总第 266 期（2011 年 1B）	研究中心	65
光明之心	角色扮演	总第 257 期（2010 年 9A）	前线狙击	38
光明之心	角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	99
光明之心	角色扮演	总第 264 期（2010 年 12B）	新作短波	20
光明之心	角色扮演	总第 266 期（2011 年 1B）	特快专递	74
核石之王	动作	总第 255 期（2010 年 8A）	前线狙击	29
核石之王	动作	总第 261 期（2010 年 11A）	研究中心	70
核石之王	动作	总第 264 期（2010 年 12B）	研究中心	25
黑豹 如龙新章	动作	总第 253 期（2010 年 7A）	前线狙击	28
黑岩射手	角色扮演	总第 265 期（2011 年 1A）	前线狙击	26
幻想传说 换装迷宫 X	角色扮演	总第 249 期（2010 年 5A）	新作短波	31
幻想传说 换装迷宫 X	角色扮演	总第 251 期（2010 年 6A）	新作短波	27
幻想传说 换装迷宫 X	角色扮演	总第 257 期（2010 年 9A）	攻略透解	58
皇家骑士团 命运之轮	策略角色扮演	总第 257 期（2010 年 9A）	前线狙击	32
皇家骑士团 命运之轮	策略角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	70
皇家骑士团 命运之轮	策略角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	100
皇家骑士团 命运之轮	策略角色扮演	总第 263 期（2010 年 12A）	攻略透解	52
皇家骑士团 命运之轮	策略角色扮演	总第 264 期（2010 年 12B）	研究中心	77
皇家骑士团 命运之轮	策略角色扮演	总第 265 期（2011 年 1A）	研究中心	48
皇牌空战 X2 联合突击	射击	总第 248 期（2010 年 4B）	前线狙击	28
皇牌空战 X2 联合突击	射击	总第 252 期（2010 年 6B）	游戏进行时	21
皇牌空战 X2 联合突击	射击	总第 258 期（2010 年 9B）	新作短波	52
寄生前夜 第 3 个生日	动作冒险	总第 255 期（2010 年 8A）	前线狙击	20
寄生前夜 第 3 个生日	动作冒险	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	74
寄生前夜 第 3 个生日	动作冒险	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	99
寄生前夜 第 3 个生日	动作冒险	总第 263 期（2010 年 12A）	前线狙击	32
寄生前夜 第 3 个生日	动作冒险	总第 266 期（2011 年 1B）	攻略透解	46
剑斗士 斗士起源	动作	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	36
泪洒三重冠 携带版	策略角色扮演	总第 260 期（2010 年 10B）	新作短波	30
泪洒三重冠 携带版	策略角色扮演	总第 265 期（2011 年 1A）	游戏进行时	71
泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜 携带版	策略角色扮演	总第 266 期（2011 年 1B）	游戏进行时	85
凉宫春日的追想	文字冒险	总第 264 期（2010 年 12B）	新作短波	20
灵魂能力 毁灭宿命	格斗	总第 244 · 245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	152
灵武战记 携带版	策略角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	新作短波	69
灵武战记 携带版	策略角色扮演	总第 262 期（2010 年 11B）	游戏进行时	63
龙珠 黑暗对决	动作	总第 255 期（2010 年 8A）	新作短波	33
梦幻俱乐部 携带版	文字冒险	总第 257 期（2010 年 9A）	新作短波	40
梦幻之星 携带版 2	动作角色扮演	总第 244 · 245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	135
梦幻之星 携带版 2 无限	角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	72
梦幻之星 携带版 2 无限	角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	101
梦幻之星 携带版 2 无限	角色扮演	总第 261 期（2010 年 11A）	新作短波	22
魔法少女奈叶 A's 携带版 命运齿轮	动作	总第 266 期（2011 年 1B）	新作短波	43
女神异闻录 Persona 2 罪	角色扮演	总第 263 期（2010 年 12A）	前线狙击	36
女神异闻录 Persona 3 携带版	角色扮演	总第 244 · 245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	152
啪嗒砰 3	动作	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	72
胖公主 蛋糕一把抓	动作	总第 248 期（2010 年 4B）	特快专递	38
普利尼 2 特攻游戏	动作	总第 247 期（2010 年 4A）	新作短波	42
普利尼 2 特攻游戏	动作	总第 249 期（2010 年 5A）	特快专递	37
普利尼 2 特攻游戏	动作	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	37
潜龙谍影 和平行者	动作	总第 249 期（2010 年 5A）	前线狙击	12

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
潜龙谍影 和平行者	动作	总第 251 期（2010 年 6A）	攻略透解	32
潜龙谍影 和平行者	动作	总第 252 期（2010 年 6B）	研究中心	62
潜龙谍影 和平行者	动作	总第 255 期（2010 年 8A）	游戏进行时	68
潜龙谍影 和平行者	动作	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	36
轻音 放学后的演唱会	音乐	总第 255 期（2010 年 8A）	新作短波	32
轻音 放学后的演唱会	音乐	总第 260 期（2010 年 10B）	特快专递	34
审判之眼 神谕的术士	桌面棋牌	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	新作短波	110
圣诞之吻 收藏版	文字冒险	总第 262 期（2010 年 11B）	新作短波	29
尸骸聚会	文字冒险	总第 249 期（2010 年 5A）	新作短波	32
世界传说 光明神话 3	角色扮演	总第 257 期（2010 年 9A）	前线狙击	37
世界传说 光明神话 3	角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	100
噬神者	动作	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	39
噬神者 爆裂	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	78
噬神者 爆裂	动作	总第 262 期（2010 年 11B）	研究中心	82
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	模拟经营	总第 248 期（2010 年 4B）	新作短波	20
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	模拟经营	总第 258 期（2010 年 9B）	特快专递	66
死或生 天堂	体育	总第 246 期（2010 年 3B）	新作短波	28
死或生 天堂	体育	总第 249 期（2010 年 5A）	特快专递	56
死神 Bleach 灵魂升温 7	格斗	总第 258 期（2010 年 9B）	游戏进行时	68
屠杀之心 EXA	动作角色扮演	总第 255 期（2010 年 8A）	新作短波	34
王国之心 梦中诞生	动作角色扮演	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	攻略透解	121
王国之心 梦中诞生	动作角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	36
王国之心 梦中诞生 最终混合版	动作角色扮演	总第 260 期（2010 年 10B）	前线狙击	28
王者天下 一骑斗千之剑	动作	总第 264 期（2010 年 12B）	游戏进行时	85
薇奥拉托的工作室 格拉姆纳特的炼金术士 2	角色扮演	总第 264 期（2010 年 12B）	新作短波	19
维纳斯与布雷斯	策略角色扮演	总第 262 期（2010 年 11B）	新作短波	29
维纳斯与布雷斯	策略角色扮演	总第 264 期（2010 年 12B）	前线狙击	16
我的暑假 携带版 2 谜语姐妹与深海沉船之谜	动作冒险	总第 250 期（2010 年 5B）	前线狙击	26
我的暑假 4 濑户内少年侦探团 我与秘密地图	动作冒险	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	151
武装神姬 战斗大师	动作	总第 256 期（2010 年 8B）	游戏进行时	125
小小大赛车 PSP	竞速	总第 252 期（2010 年 6B）	游戏进行时	76
咲 Saki 携带版	桌面棋牌	总第 249 期（2010 年 5A）	游戏进行时	72
写真女友	文字冒险	总第 266 期（2011 年 1B）	前线狙击	40
幸运星 网络偶像大师	策略	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	151
妖精的尾巴 携带工会	动作	总第 253 期（2010 年 7A）	游戏进行时	71
一骑当千 交叉冲击	动作	总第 251 期（2010 年 6A）	游戏进行时	87
伊苏 法尔加纳的誓言	动作角色扮演	总第 250 期（2010 年 5B）	游戏进行时	67
伊苏 法尔加纳的誓言	动作角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	38
伊苏 VS 空之轨迹 抉择传奇	动作角色扮演	总第 257 期（2010 年 9A）	游戏进行时	80
异世纪传说 携带版	动作	总第 261 期（2010 年 11A）	前线狙击	19
异说 012 最终幻想	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	80
异说 012 最终幻想	动作	总第 264 期（2010 年 12B）	前线狙击	10
异说 012 最终幻想	动作	总第 266 期（2011 年 1B）	前线狙击	38
勇者 30 Ⅱ	角色扮演	总第 258 期（2010 年 9B）	新作短波	29
勇者别嚣张 3D	策略	总第 248 期（2010 年 4B）	游戏进行时	40
勇者别嚣张 3D	策略	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	38
尤迪的工作室 被囚禁的守护者	角色扮演	总第 247 期（2010 年 4A）	新作短波	41
尤迪的工作室 被囚禁的守护者	角色扮演	总第 250 期（2010 年 5B）	游戏进行时	66
尤迪的工作室 被囚禁的守护者	角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	38
战场的女武神 2 高卢王立士官学校	策略角色扮演	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	攻略透解	138
战场的女武神 2 高卢王立士官学校	策略角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	36
战场的女武神 3	策略角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	82
战场的女武神 3	策略角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	101
战场的女武神 3	策略角色扮演	总第 266 期（2011 年 1B）	前线狙击	34
战国绘札游戏 不如归大乱	桌面棋牌	总第 259 期（2010 年 10A）	游戏进行时	125
战神 斯巴达之魂	动作	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	80
战神 斯巴达之魂	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	新作短波	68
战神 斯巴达之魂	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	100
真・三国无双 联合突袭 2	动作	总第 248 期（2010 年 4B）	攻略透解	72
真 ・ 三国无双 5 Special	动作	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	152
最后的约定物语	角色扮演	总第 266 期（2011 年 1B）	新作短波	42
最后的战士	角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	攻略透解	90

X360

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
007 血石	动作	总第 257 期（2010 年 9A）	新作短波	41
007 血石	动作	总第 263 期（2010 年 12A）	游戏进行时	70
2010 南非世界杯	体育	总第 251 期（2010 年 6A）	攻略透解	31
FIFA 11	体育	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	38
FIFA 11	体育	总第 260 期（2010 年 10B）	攻略透解	56
FIFA 11	体育	总第 262 期（2010 年 11B）	研究中心	80
Kinect 大冒险	动作	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	23
Kinect 大冒险	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	97
Kinect 可爱动物	模拟育成	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	19
Kinect 逍遥快车	竞速	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	23
Kinect 运动大会	体育	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	20
Nail'd	竞速	总第 265 期（2011 年 1A）	游戏进行时	70
NBA 2K11	体育	总第 260 期（2010 年 10B）	特快专递	37
NBA 2K11	体育	总第 262 期（2010 年 11B）	研究中心	76
UFC 无可争议 2010	体育	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	43
W.L.O. 世界恋爱机构	文字冒险	总第 253 期（2010 年 7A）	游戏进行时	70
阿尔卡那之心 3	格斗	总第 258 期（2010 年 9B）	新作短波	28
爱丽丝 疯狂回归	动作	总第 263 期（2010 年 12A）	新作短波	42
北斗无双	动作	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	前线狙击	106
北斗无双	动作	总第 247 期（2010 年 4A）	新作短波	40
北斗无双	动作	总第 250 期（2010 年 5B）	研究中心	54
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	动作冒险	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	159
变形金刚 塞伯坦之战	动作	总第 247 期（2010 年 4A）	新作短波	43
变形金刚 塞伯坦之战	动作	总第 254 期（2010 年 7B）	攻略透解	108
波斯王子 遗忘之砂	动作	总第 246 期（2010 年 3B）	新作短波	30
波斯王子 遗忘之砂	动作	总第 252 期（2010 年 6B）	攻略透解	54
波斯王子 遗忘之砂	动作	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	43
苍翼默示录	格斗	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	160
苍翼默示录 连续变幻	格斗	总第 251 期（2010 年 6A）	新作短波	28
苍翼默示录 连续变幻	格斗	总第 255 期（2010 年 8A）	特快专递	46
苍翼默示录 连续变幻	格斗	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	120
超级街头霸王 Ⅳ	格斗	总第 246 期（2010 年 3B）	前线狙击	24
超级街头霸王 Ⅳ	格斗	总第 250 期（2010 年 5B）	攻略透解	42
超级街头霸王 Ⅳ	格斗	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	43
尘土飞扬 3	竞速	总第 260 期（2010 年 10B）	新作短波	31
除暴战警 2	动作射击	总第 255 期（2010 年 8A）	攻略透解	51
刺客信条 兄弟会	动作	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	66
刺客信条 兄弟会	动作	总第 263 期（2010 年 12A）	攻略透解	43
刺客信条 Ⅱ	动作	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	160
地球防卫军 昆虫杀场	动作射击	总第 261 期（2010 年 11A）	新作短波	23
第八分队 偏见	主视角射击	总第 262 期（2010 年 11B）	新作短波	30
第一圣堂武士	动作冒险	总第 260 期（2010 年 10B）	新作短波	31
电脑战机 武力	动作	总第 255 期（2010 年 8A）	新作短波	33
电脑战机 武力	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	新作短波	60
叠套娃	动作冒险	总第 266 期（2011 年 1B）	新作短波	44
夺命双雄 2 伏天	动作射击	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	新作短波	111
恶魔城 暗影之王	动作	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	75
恶魔城 暗影之王	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	34
恶魔城 暗影之王	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	92
恶魔城 暗影之王	动作	总第 260 期（2010 年 10B）	攻略透解	72
恶魔城 暗影之王	动作	总第 261 期（2010 年 11A）	研究中心	76
恶魔城 绝望的协奏曲	动作	总第 257 期（2010 年 9A）	特快专递	44
凡尘	策略	总第 258 期（2010 年 9B）	新作短波	30
分裂细胞 断罪	动作	总第 250 期（2010 年 5B）	攻略透解	32
疯狂境地	动作射击	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	64
辐射 新维加斯	动作角色扮演	总第 255 期（2010 年 8A）	前线狙击	24
辐射 新维加斯	动作角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	93
辐射 新维加斯	动作角色扮演	总第 262 期（2010 年 11B）	研究中心	64
辐射 新维加斯	动作角色扮演	总第 263 期（2010 年 12A）	研究中心	72
辅射 新维加斯	动作角色扮演	总第 261 期（2010 年 11A）	攻略透解	38
高达无双 3	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	44
高达无双 3	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	92
高达无双 3	动作	总第 261 期（2010 年 11A）	前线狙击	16
高达无双 3	动作	总第 263 期（2010 年 12A）	前线狙击	38
高达无双 3	动作	总第 265 期（2011 年 1A）	特快专递	64
高达无双 3	动作	总第 266 期（2011 年 1B）	攻略透解	54
孤岛危机 2	主视角射击	总第 250 期（2010 年 5B）	前线狙击	30
孤岛危机 2	主视角射击	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	46
古墓丽影	动作冒险	总第 265 期（2011 年 1A）	前线狙击	18

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
怪物猎人 边境 Online	动作	总第 246 期（2010 年 3B）	前线狙击	21
光环 致远星	主视角射击	总第 246 期（2010 年 3B）	前线狙击	10
光环 致远星	主视角射击	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	48
光环 致远星	主视角射击	总第 257 期（2010 年 9A）	前线狙击	22
光环 致远星	主视角射击	总第 258 期（2010 年 9B）	攻略透解	58
光环 致远星	主视角射击	总第 259 期（2010 年 10A）	研究中心	142
光环 3 天降神兵	主视角射击	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	158
黑光 目标击毙	主视角射击	总第 250 期（2010 年 5B）	新作短波	15
黑光 目标击毙	主视角射击	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	46
黑色洛城	动作冒险	总第 248 期（2010 年 4B）	前线狙击	30
黑手党 II	动作	总第 258 期（2010 年 9B）	攻略透解	32
横冲直撞 旧金山	动作	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	62
幻境神界 大天使的崛起	动作	总第 253 期（2010 年 7A）	前线狙击	42
幻境神界 大天使的崛起	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	37
幻境神界 大天使的崛起	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	92
荒野大救赎	动作	总第 252 期（2010 年 6B）	攻略透解	26
荒野大救赎	动作	总第 253 期（2010 年 7A）	攻略透解	55
荒野大救赎	动作	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	42
皇牌空战 突击地平线	射击	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	42
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 2	动作	总第 261 期（2010 年 11A）	攻略透解	54
极品飞车 变速 2 释放	竞速	总第 263 期（2010 年 12A）	新作短波	42
极品飞车 热力追踪	竞速	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	61
极品飞车 热力追踪	竞速	总第 263 期（2010 年 12A）	游戏进行时	71
极限竞速 Kinect	竞速	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	22
街头霸王对铁拳	格斗	总第 256 期（2010 年 8B）	前线狙击	79
街头滑板 3	体育	总第 246 期（2010 年 3B）	新作短波	30
精灵 阿瓦隆传奇	角色扮演	总第 261 期（2010 年 11A）	新作短波	23
九十九夜 II	动作	总第 255 期（2010 年 8A）	特快专递	41
狙击手 幽灵战士	主视角射击	总第 248 期（2010 年 4B）	新作短波	21
拒绝命运 only the power of will	文字冒险	总第 247 期（2010 年 4A）	游戏进行时	45
凯瑟琳	动作冒险	总第 258 期（2010 年 9B）	前线狙击	26
狂暴	主视角射击	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	52
劳拉与光之守护者	动作冒险	总第 247 期（2010 年 4A）	新作短波	43
乐高星球大战 III 克隆人进攻	动作	总第 266 期（2011 年 1B）	新作短波	44
雷神托尔	动作	总第 264 期（2010 年 12B）	新作短波	21
量子论	动作射击	总第 261 期（2010 年 11A）	游戏进行时	66
猎杀 恶魔熔炉	动作角色扮演	总第 248 期（2010 年 4B）	新作短波	21
猎天使魔女	动作	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	160
灵异恐惧 3	主视角射击	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	56
漫画英雄对 Capcom 3	格斗	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	86
漫画英雄对 Capcom 3	格斗	总第 264 期（2010 年 12B）	前线狙击	14
美国上尉 超级战士	动作	总第 264 期（2010 年 12B）	新作短波	21
梦幻俱乐部 ZERO	文字冒险	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	66
梦幻俱乐部 ZERO	文字冒险	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	97
梦幻俱乐部 ZERO	文字冒险	总第 266 期（2011 年 1B）	前线狙击	41
魔神之地	动作冒险	总第 253 期（2010 年 7A）	新作短波	44
魔神之地	动作冒险	总第 264 期（2010 年 12B）	攻略透解	36
尼尔 完全形态	动作角色扮演	总第 249 期（2010 年 5A）	新作短波	32
尼尔 完全形态	动作角色扮演	总第 250 期（2010 年 5B）	特快专递	68
尼尔 完全形态	动作角色扮演	总第 251 期（2010 年 6A）	研究中心	80
尼尔 完全形态	动作角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	42
偶像大师 2	模拟育成	总第 256 期（2010 年 8B）	前线狙击	84
偶像大师 2	模拟育成	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	62
骑士契约	动作	总第 253 期（2010 年 7A）	前线狙击	38
骑士契约	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	新作短波	32
前线任务 进化	动作射击	总第 251 期（2010 年 6A）	新作短波	28
前线任务 进化	动作射击	总第 259 期（2010 年 10A）	攻略透解	126
潜龙谍影 崛起	动作	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	69
强袭魔女 白银之翼	射击	总第 257 期（2010 年 9A）	游戏进行时	81
求生之路 2	主视角射击	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	158
拳击之夜 冠军	体育	总第 264 期（2010 年 12B）	新作短波	21
荣誉勋章	主视角射击	总第 247 期（2010 年 4A）	前线狙击	33
荣誉勋章	主视角射击	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	50
荣誉勋章	主视角射击	总第 261 期（2010 年 11A）	攻略透解	25
入口 2	主视角射击	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	82
入口 2	主视角射击	总第 258 期（2010 年 9B）	新作短波	30
丧尸围城 2	动作	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	78
丧尸围城 2	动作	总第 260 期（2010 年 10B）	攻略透解	42
杀出重围 人类进化	动作射击	总第 259 期（2010 年 10A）	新作短波	32

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
闪亮银枪	射击	总第 259 期（2010 年 10A）	新作短波	60
神鬼寓言 III	动作角色扮演	总第 246 期（2010 年 3B）	前线狙击	14
神鬼寓言 III	动作角色扮演	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	64
神鬼寓言 III	动作角色扮演	总第 262 期（2010 年 11B）	攻略透解	50
神曲 地狱篇	动作	总第 246 期（2010 年 3B）	攻略透解	31
生化奇兵 无限	主视角射击	总第 257 期（2010 年 9A）	前线狙击	26
生化奇兵 无限	主视角射击	总第 266 期（2011 年 1B）	前线狙击	36
生化奇兵 2	主视角射击	总第 246 期（2010 年 3B）	攻略透解	38
生化奇兵 2	主视角射击	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	41
生化危机 5 导演剪辑版	动作射击	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	前线狙击	102
生化危机 5 导演剪辑版	动作射击	总第 246 期（2010 年 3B）	特快专递	72
生化危机 5 导演剪辑版	动作射击	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	41
尸横遍野	主视角射击	总第 265 期（2011 年 1A）	新作短波	31
失落的星球 2	动作射击	总第 251 期（2010 年 6A）	攻略透解	59
史坦斯闸门	文字冒险	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	158
使命召唤 黑暗行动	主视角射击	总第 252 期（2010 年 6B）	前线狙击	10
使命召唤 黑暗行动	主视角射击	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	47
使命召唤 黑暗行动	主视角射击	总第 262 期（2010 年 11B）	攻略透解	31
使命召唤 黑暗行动	主视角射击	总第 263 期（2010 年 12A）	研究中心	74
世界足球 胜利 11 人 2010	体育	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	159
世界足球 胜利 11 人 2011	体育	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	40
世界足球 胜利 11 人 2011	体育	总第 261 期（2010 年 11A）	攻略透解	47
世界足球 胜利 11 人 2011	体育	总第 262 期（2010 年 11B）	研究中心	74
双重世界 II	动作角色扮演	总第 251 期（2010 年 6A）	新作短波	29
死亡空间 2	动作射击	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	54
索尼克滑板 自由竞速	竞速	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	97
特别行动 前线	动作射击	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	新作短波	111
特别行动 前线	动作射击	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	47
特洛伊无双	动作	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	93
玩具总动员 3	动作	总第 254 期（2010 年 7B）	游戏进行时	133
无限试驾 2	竞速	总第 251 期（2010 年 6A）	新作短波	29
无限试驾 2	竞速	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	62
舞蹈中心	音乐	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	23
肖恩 · 怀特滑板	体育	总第 252 期（2010 年 6B）	新作短波	23
心灵杀手	动作冒险	总第 251 期（2010 年 6A）	攻略透解	70
心灵杀手	动作冒险	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	41
新体感脑力锻炼	益智	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	97
星球大战 原力释放 II	动作	总第 252 期（2010 年 6B）	新作短波	23
星球大战 原力释放 II	动作	总第 262 期（2010 年 11B）	游戏进行时	62
型可塑	体育	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	21
颜料宝贝 地下世界	平台动作	总第 253 期（2010 年 7A）	新作短波	45
伊甸之子	射击	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	18
英雄不再 英雄们的乐园	动作	总第 250 期（2010 年 5B）	游戏进行时	67
鹰击长空 2	射击	总第 252 期（2010 年 6B）	新作短波	23
鹰击长空 2	射击	总第 258 期（2010 年 9B）	游戏进行时	69
永恒的尽头	角色扮演	总第 246 期（2010 年 3B）	攻略透解	50
永恒的尽头	角色扮演	总第 256 期（2010 年 8B）	研究中心	43
幽浮	主视角射击	总第 255 期（2010 年 8A）	新作短波	35
幽灵行动 未来战士	主视角射击	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	58
越狱 阴谋	动作冒险	总第 249 期（2010 年 5A）	游戏进行时	70
战地 恶人连 2	主视角射击	总第 247 期（2010 年 4A）	攻略透解	76
战极姬 2 叶隐少女乘风而去	策略	总第 254 期（2010 年 7B）	游戏进行时	132
战争机器 3	动作射击	总第 253 期（2010 年 7A）	前线狙击	24
战争机器 3	动作射击	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	47
真 · 三国无双 6	动作	总第 262 期（2010 年 11B）	前线狙击	16
真 · 三国无双 6	动作	总第 265 期（2011 年 1A）	前线狙击	24
真名法典 II	角色扮演	总第 244・245 期（2010 年 2B3A）	研究中心	158
征服	动作射击	总第 247 期（2010 年 4A）	前线狙击	32
征服	动作射击	总第 254 期（2010 年 7B）	前线狙击	60
征服	动作射击	总第 256 期（2010 年 8B）	前线狙击	80
征服	动作射击	总第 259 期（2010 年 10A）	现场试玩	93
征服	动作射击	总第 261 期（2010 年 11A）	攻略透解	31
征服	动作射击	总第 262 期（2010 年 11B）	研究中心	86
正当防卫 2	动作冒险	总第 249 期（2010 年 5A）	特快专递	59
蜘蛛侠 破碎次元	动作	总第 258 期（2010 年 9B）	特快专递	63
致命格斗	格斗	总第 257 期（2010 年 9A）	新作短波	41
子弹风暴	主视角射击	总第 251 期（2010 年 6A）	前线狙击	16
子弹风暴	主视角射击	总第 254 期（2010 年 7B）	新作短波	47
诅咒之影	动作射击	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	33
最终幻想 X III 国际版	角色扮演	总第 259 期（2010 年 10A）	前线狙击	61
最终幻想 X III 国际版	角色扮演	总第 265 期（2011 年 1A）	攻略透解	42

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2011.01.18-2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

任天堂新时代掌机发售在即，因此本期“新作发售表”也诞生了一个全新的机种——3DS，这也标志着一个时代的开始。硬件平台的新旧更迭是电子游戏产业不断进步的动力所在，也是每一个玩家最乐于见证的瞬间。而从现在起，3DS的游戏必定会像初生的婴儿一般迅速成长，并在发售表中占据越来越重要的地位，让我们一起期待！

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年1月					
27日	圣诞之吻 收藏版	エビコレ＋ アマガミ	Enterbrain	文字冒险	日版
2011年3月					
8日	美国职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
8日	美国职业棒球大联盟11	MLB 11：The Show	SCE	体育	美版

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年1月					
18日	植物大战僵尸	Plants vs. Zombies	PopCap	即时战略	美版
20日	最爱僵尸	ぞんびだいすき	Chunsoft	动作	日版
20日	怪兽克星 能量	怪獣バスターズ パワード	NBGI	动作	日版
20日	用英语旅行	えいごで旅する リトル・チャロ	Nintendo	益智	日版
27日	天降之物梦想季节	そらのおとしもの フォルテ ドリーミーシーズン	角川书店	文字冒险	日版
27日	闪耀解谜 麦斯威尔的不可思议笔记	ヒラメキパズル マックスウエルの不思議なノート	Konami	益智	日版
2011年2月					
3日	逆转检事2	逆转检事2	Capcom	文字冒险	日版
3日	龙珠改 终极武斗传	ドラゴンボール改 アルティメット武斗传	NBGI	动作	日版
15日	乐高星球大战III 克隆人的战争	LEGO Star Wars III：The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
17日	薄樱鬼 随想录DS	薄樱鬼 随想录 DS	Idea Factory	文字冒险	日版
20日	电击学园RPG	电击学园RPG Cross of Venus SPECIAL	ASCII	角色扮演	日版
2011年3月					
3日	科学君的地球大探险	飞び出せ！科学くん 地球大探検！谜の珍怪生物に挑め！	NBGI	动作	日版
3日	数码宝贝 超合体大战	デジモンストーリー 超クロスウォーズ	NBGI	角色扮演	日版
8日	美国职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
31日	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	Square Enix	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年春	神秘的房间	益智			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年1月					
27日	最后的故事	THE LAST STORY	Nintendo	角色扮演	日版
2011年2月					
1日	上旋高手4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
10日	战国无双3 猛将传	战国无双3 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
15日	NASCAR 2011	NASCAR 2011：The Game	Activision Blizzard	竞速	美版
15日	乐高星球大战III 克隆人的战争	LEGO Star Wars III：The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
24日	符文工厂 海洋	ルーンファクトリー オーシャンズ	MMV	模拟经营	日版
24日	SD高达G世纪 世界	SDガンダム ジージェネレーション ワールド	NBGI	策略	日版
2011年3月					
8日	美国职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
24日	活祭之夜	イケニエノヨル	MMV	动作冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年内	闪电十一人 王牌前锋	角色扮演	2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年1月					
18日	灵魂入侵	Mindjack	Square Enix	动作射击	美版
25日	死亡空间2	Dead Space 2	EA	动作射击	美版
27日	少女萌枪	ぎゃる☆がん	Alchemist	射击	日版
27日	梦幻俱乐部ZERO	ドリームクラブ ZERO	D3 Publisher	文字冒险	日版
2011年2月					
3日	怒首领蜂大复活 黑色标签	怒首领蜂大复活ブラックレーベル	Cave	射击	日版
8日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
15日	漫画英雄对Capcom 3	Marvel vs. Capcom 3：Fate of Two Worlds	Capcom	格斗	美版
15日	NASCAR 2011	NASCAR 2011：The Game	Activision Blizzard	竞速	美版
15日	乐高星球大战III 克隆人的战争	LEGO Star Wars III：The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
17日	凯瑟琳	キャサリン	Atlus	动作冒险	日版
22日	子弹风暴	Bulletstorm	EA	主视角射击	美版
22日	骑士契约	Knights Contract	NBGI	美版	动作
24日	偶像大师2	アイドルマスター2	NBGI	模拟经营	日版
27日	疯狂境地	Gun Loco	Square Enix	动作射击	美版
2011年3月					
1日	拳击之夜 冠军	Fight Night Champion	EA Sports	体育	美版
8日	龙之世纪II	Dragon Age II	EA	角色扮演	美版
8日	美国职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
15日	上旋高手4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
22日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	美版
22日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
29日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	美版
29日	极品飞车 变速2 释放	Shift 2 Unleashed：Need for Speed	EA	竞速	美版
31日	太空频道5 Part 2	Space Channel 5 Part 2	SEGA	音乐	美版
2011年4月					
5日	黑色洛城	L.A. Noire	动作	Rockstar Games美版	
7日	弹魂	バレットソウル －弾魂－	5pb.	射击	日版
12日	Brink	Brink	Bethesda	主视角射击	美版
12日	迈克尔·杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson the Experience	Ubisoft	音乐	美版
19日	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版
28日	幻境神界 大天使的崛起	El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON	Ignition	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年4月	真・三国无双6 中文版	动作	2011年9月15日	狂暴	主视角射击
2011年11月11日	上古卷轴V 天际	角色扮演	2011年冬	战争机器3	动作射击
2011年内	潜龙谍影 崛起	动作			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年2月					
26日	任天狗+猫	nintendogs+cats	Nintendo	模拟育成	日版
26日	胜利十一人3D	ウイニングイレブン 3DSoccer	Konami	体育	日版
26日	巨兽之战 恐龙3D	Combat of Giants ダイナソー 3D	Ubisoft	动作	日版
26日	超级街头霸王IV 3D版	スーパーストリートファイターIV 3D EDITION	Capcom	格斗	日版
26日	战国无双 编年史	战国无双 クロニクル	Koei Tecmo	动作	日版
26日	飞翔泡泡龙3D	とびだす！パズルボブル 3D	Square Enix	益智	日版
26日	山脊赛车3D	リッジレーサー 3D	NBGI	竞速	日版
26日	莱顿教授与奇迹之假面	レイトン教授と奇迹の假面	Level-5	文字冒险	日版
2011年3月					
3日	超级猴球3D	スーパーモンキーボール 3D	SEGA	动作	日版
17日	Steel Diver	Steel Diver	Nintendo	动作	日版
17日	分裂细胞3D	スプリンターセル 3D	Ubisoft	动作	日版
24日	死或生 次元	デッド オア アライブ ディメンションズ	Koei Tecmo	格斗	日版
24日	疯兔危机 时空之旅	ラビッツ タイム・トラベル	Ubisoft	动作	日版
31日	苍翼默示录 连续变幻II	ブレイブルー コンティニュアムシフトII	Arc System Works	格斗	日版
31日	数独3D 八道谜题1000问	ニコリの数独3D ～8つのパズルで1000问～	Hamster	益智	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年春	生化危机 雇佣兵3D	动作射击	2011年春	塞尔达传说 时之笛3D	动作冒险
2011年春	深渊传说	角色扮演	2011年春	火影忍者 疾风传 最强忍者决战	动作
2011年春	海贼王 无尽巡航SP	动作	2011年春	幽灵行动 暗影之战	动作射击

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年1月					
18日	小小大星球2	LittleBigPlanet 2	SCE	平台动作	美版
18日	灵魂入侵	Mindjack	Square Enix	动作射击	美版
18日	质量效应2	Mass Effect 2	EA	动作角色扮演	美版
25日	死亡空间2	Dead Space 2	EA	动作射击	美版
2011年2月					
8日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
10日	战国无双3 Z	战国无双3 Z	Koei Tecmo	动作	日版
15日	漫画英雄对Capcom 3	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	Capcom	格斗	美版
15日	NASCAR 2011	NASCAR 2011: The Game	Activision Blizzard	竞速	美版
15日	乐高星球大战III 克隆人的战争	LEGO Star Wars III: The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
17日	凯瑟琳	キャサリン	Atlus	动作冒险	日版
22日	杀戮地带3	Killzone 3	SCE	主视角射击	美版
22日	子弹风暴	Bulletstorm	EA	主视角射击	美版
22日	大航海时代 Online 魅力美洲	大航海时代 Online ～Tierra Americana～	Koei Tecmo	网络角色扮演	日版
22日	骑士契约	Knights Contract	NBGI	动作	美版
24日	魔界战记4	魔界战记ディスガイア4	日本一	策略角色扮演	日版
24日	符文工厂 海洋	ルーンファクトリー オーシャンズ	MMV	模拟经营	日版
25日	烈火战车	Twisted Metal	SCE	动作	欧版
27日	疯狂境地	Gun Loco	Square Enix	动作射击	美版
2011年3月					
1日	拳击之夜 冠军	Fight Night Champion	EA Sports	体育	美版
3日	侍道4	侍道4	Spike	动作	日版
8日	龙之世纪 II	Dragon Age II	EA	角色扮演	美版
8日	美国职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
8日	美国职业棒球大联盟11	MLB 11: The Show	SCE	体育	美版
10日	真・三国无双6	真・三国无双6	Koei Tecmo	动作	日版
10日	绝体绝命都市4 夏日回忆	绝体绝命都市4 －Summer Memories－	Irem	动作冒险	日版
15日	上旋高手4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
15日	如龙4	Yakuza 4	SEGA	动作	美版
17日	如龙 终焉	龙が如く OF THE END	SEGA	动作	日版
18日	机车风暴3 启示录	MotorStorm: Apocalypse	SCE	竞速	日版
22日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	美版
22日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
24日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	文字冒险	日版
29日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	美版
29日	极品飞车 变速2 释放	Shift 2 Unleashed: Need for Speed	EA	竞速	美版
31日	太空频道5 Part 2	Space Channel 5 Part 2	SEGA	音乐	美版
31日	护君被诅咒了 冥界活剧宽频版	まもるクンは呪われてしまった! ～冥界活剧ワイド版～	Cyberfront	射击	日版
2011年4月					
1日	巫师冒险记	Sorcery	SCE	动作	美版
5日	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar Games	动作	美版
12日	Brink	Brink	Bethesda	主视角射击	美版
12日	迈克尔・杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson the Experience	Ubisoft	音乐	美版
19日	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版
28日	幻境神界 大天使的崛起	El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON	Ignition	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年 4 月	真・三国无双 6 中文版	动作	2011 年 9 月 15 日	狂暴	主视角射击
2011 年 11 月 1 日	未知海域 3 德雷克的诡计	动作射击	2011 年 11 月 11 日	上古卷轴 V 天际	角色扮演
2011 年内	无名英雄 2	动作	2011 年内	潜龙谍影 崛起	动作
2011 年内	二之国 白色圣灰的女王	角色扮演	2011 年内	最终幻想 X IV	网络角色扮演

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年1月					
20日	王国之心 梦中诞生 最终混合版	キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナル ミックス	Square Enix	动作角色扮演	游戏日版
20日	维纳斯与布雷斯	ヴィーナス&ブレイブス ～魔女と女神と灭びの予言～	NBGI	策略角色扮演	日版
27日	魔法的禁书目录	とある魔术の禁书目录	ASC II	动作	日版
27日	战场的女武神3	战场のヴァルキュリア3	SEGA	策略角色扮演	日版
27日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル	NBGI	文字冒险	日版
27日	混沌思绪 热恋亲亲	CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!	5pb.	文字冒险	日版
27日	附身物语	つくものがたり	Furyu	角色扮演	日版
27日	圣诞之吻 收藏版	エビコレ+ アマガミ	Enterbrain	文字冒险	日版
27日	梦幻旋律 变奏	DEARDROPS DISTORTION	Cyberfront	文字冒险	日版
27日	喧哗番长5 男子汉的法则	喧哗番长5～汉の法则～	Spike	动作	日版
2011年2月					
3日	死亡连接 携带版	デス・コネクション ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
3日	薇奥拉托的工作室 格拉姆纳特的炼金术士2	ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの炼金术士2～ 群青の思い出	Gust	角色扮演	日版
3日	超时空要塞 三角边境	マクロス トライアングルフロンティア	NBGI	动作	日版
3日	白骑士物语 教义战争	白骑士物语 －episode.portable－ ドグマ・ウォーズ	Level-5	角色扮演	日版
10日	勇者30 SECOND	勇者30 SECOND	MMV	角色扮演	日版
10日	世界传说 光明神话3	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3	NBGI	角色扮演	日版
15日	乐高星球大战III 克隆人的战争	LEGO Star Wars III: The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
24日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	角川书店	桌面棋牌	日版
24日	遥远的时空中5	遥かなる时空の中で5	Koei Tecmo	文字冒险	日版
24日	梦幻之星 携带版2 无限	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	SEGA	角色扮演	日版
24日	SD高达G世纪 世界	SDガンダム ジージェネレーション ワールド	NBGI	策略	日版
2011年3月					
3日	驭星者 银河美少年传说	STAR DRIVER 辉きのタクト 银河美少年传说	NBGI	文字冒险	日版
3日	异说 012 最终幻想	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	Square Enix	动作	日版
8日	美国职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
8日	美国职业棒球大联盟11	MLB 11: The Show	SCE	体育	美版
9日	啪嗒嘭3	Patapon 3	SCE	动作	美版
17日	纸箱战机	ダンボール战机	Level-5	角色扮演	日版
24日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	文字冒险	日版
24日	学园黑塔利亚 携带版	学园ヘタリア Portable	Idea Factory	文字冒险	日版
24日	最终幻想 IV 完全收藏	ファイナルファンタジーIV コンプリートコレクション －ファイナルファンタジーIV&ジ・アフターイヤーズ	Square Enix	角色扮演	日版
31日	苍翼默示录 连续变幻 II	ブレイブルー コンティニュアムシフト II	Arc System Works	格斗	日版
2011年4月					
7日	边境公主 携带版	プリンセス フロンティア ポータブル	Alchemist	文字冒险	日版
7日	地球防卫军2 携带版	地球防卫军2 ポータブル	D3 Publisher	动作	日版
14日	女神异闻录Persona 2 罪	ペルソナ2 罪	Atlus	角色扮演	日版
14日	第2次超级机器人大战Z 破界篇	第2次スーパーロボット大战Z 破界篇	NBGI	策略	日版
28日	最后的约定物语	最后の约束の物语	Imageepoch	角色扮演	日版

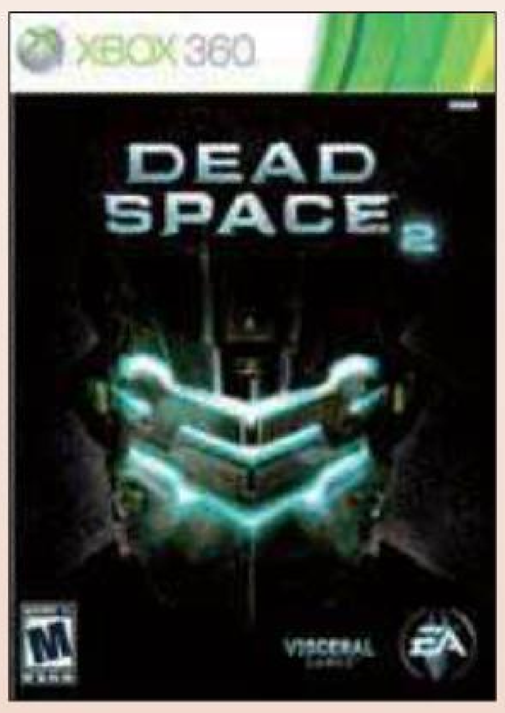
其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年夏	黑岩射手	角色扮演			

01.25 死亡空间2

攻略预定

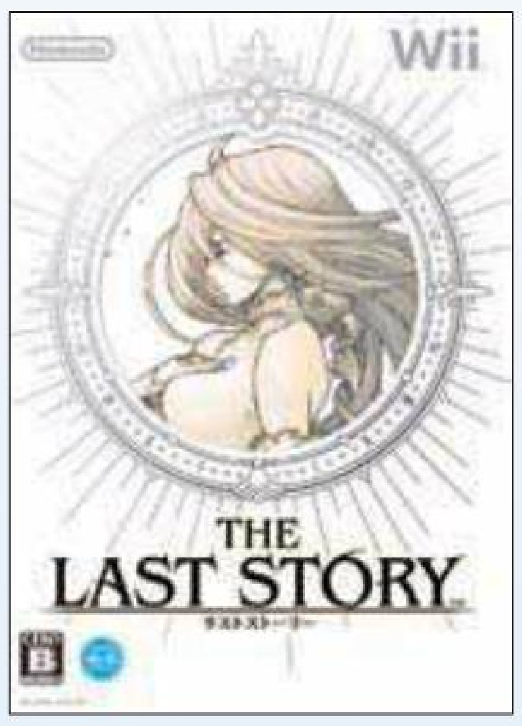
多机种 动作射击 | EA | 对应机种为PS3、X360 | 推荐度 B



前作是不折不扣的黑马级作品，极佳的恐怖气氛渲染和优秀的画面表现震撼了所有玩家，以切割肢体为重要攻击手段的射击系统新意十足。续作延续前作的故事，玩家将继续在恐怖的飞船中探险，独自一人面对大肆蔓延的恐惧，弹药数量的限制让生存成为首要问题。本作除了延续并发扬前作的优点之外，还加入了全新的多人在线模式，新颖的 4 对 4 组队战中，两队玩家中的一队扮演人类，目标完成任务，另一队扮演变异生物，袭击人类。随着多人模式的等级提升，会解锁更多的武器和辅助射击模式。喜欢恐怖题材和动作射击游戏的玩家不容错过。

01.27 最后的故事

Wii 角色扮演 | Nintendo | 无对应周边 | 推荐度 A



Wii 平台备受关注的日式 RPG 大作《最后的故事》终于确定发售日为 2011 年 1 月 27 日。坂口博信全力打造的野心之作，究竟能不能如同当年的《最终幻想》一样一发逆转？号称 Wii 上的极限画面能不能实现？前些时候，坂口博信在网上直播了本作的完成发表会，并亲自上阵演示了很长一段游戏的实际内容，充分说明了制作方对本作的信心和孤注一掷的觉悟。本作的系统结合了传统日式 RPG 和美式 RPG 的要素，新颖大胆的改革值得肯定。新年伊始，我们一起走进“最后的故事”。

01.27 战场的女武神3

攻略预定

PSP 策略角色扮演 | SEGA | 无对应周边 | 推荐度 A



作为春节期间的一个掌机大作，游戏从 PS3 平台上诞生之初就博得了众多玩家的青睐。历经了 PSP 上 2 代的进化，SEGA 有意将系列的第三作打造成为一款高素质的品牌游戏。丰富的角色数量不仅包含了前两作中的众多人气角色，由中村悠一与远藤绫配音的男女主角又为游戏锦上添花。系统上的大幅进化使得战斗时的策略性满点，运筹帷幄、步步为营的战斗精髓尽显无疑。其他丰富的收集要素与全新的职业也使得游戏更为耐玩，恰巧春节放假期间，各位可别忘记拿起心爱的 PSP 好好玩上一把。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

大家拿到本期春节合刊时，应该已经临近过年了，在这里本刀向各位道一声新春快乐先，希望大家在辛卯兔年都能够一帆风顺！不过说起来，这本合刊的制作过程倒是挺艰辛的，特别是进度太紧。在整理本期画稿时，发现自己仿佛忙得似乎出现了强迫症（笑）。不过，想到能够让各位一直支持和关注UCG的读者能够有合刊陪伴着过年，这点小事根本算不得什么。此外本期有两幅稿子非常有意思，初稿质量距获得采用的水平有较明显的差距，我在回复给两位画手的信中分别提了一些简单的修改建议，没想到这二位硬是反复修改多次，并终获刊登。这里向二位画手的执着和努力，送上诚挚的敬意！





上海·朱一民

作为“《光环》系列”的经典载具之一，犹猪号战车的外形设定将科幻风格与真实工业设计融合得相当好。而上图这张美少女化的犹猪号，同样将该车的特征部件与mm的身形取得了高度融合，整体效果颇为养眼。

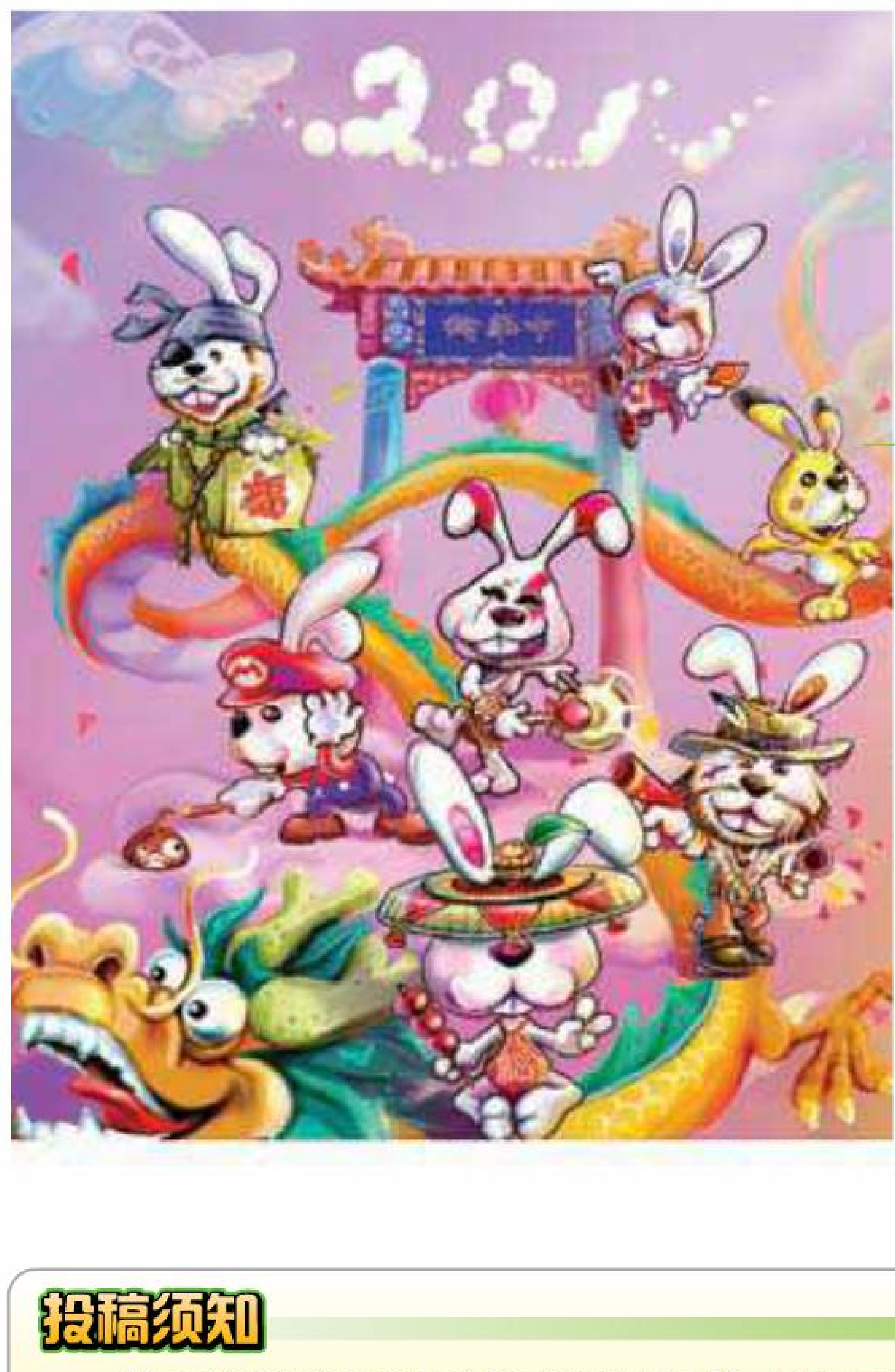
广州·东方朔

近来表现活跃的东方朔，这次又有奇幻风原创插画与大家分享。通过妙趣横生的角色和细节设定，以及带着些许朦胧气息的整体色调，一个引人遐思的童话般的世界展现在了观众面前，可谓赏心悦目。

北京·周沫

不知道是否因《暴雨》的人设过于写实化，尽管该作好评如潮，但一直以来却鲜有画手问津，右图的出现打破了这一局面。尽管还有缺点，但每个角色的举止神态都较准确地再现了原作风貌，实属难能可贵。





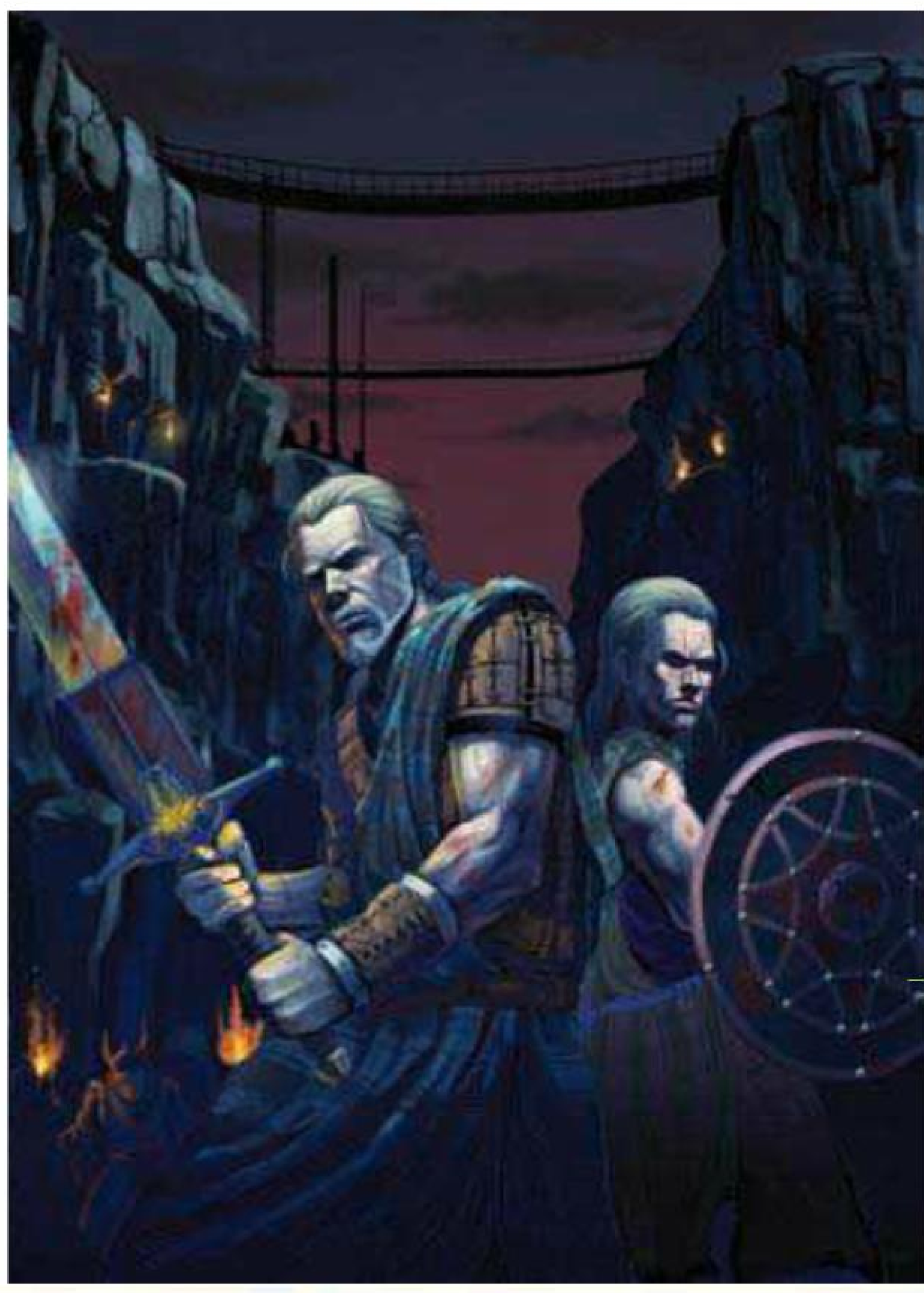
珠海·陈志远

春节合刊当然少不了贺岁作品了！左边这群大玩Cosplay的兔子们，乘着吉祥金龙给大家拜年来啦！仔细辨认一下，兔子们扮演的这几位经典角色出现在哪些游戏中，而你玩过其中的几款呢？大家不妨顺便盘点一下去年的游戏生活吧！



深圳·韦煜

这是一幅取材自动画《龙虎斗》的画稿，不仅人物的还原度很高，画师还通过颇具深意的构思刻画了三名主角复杂的心理，使得整幅作品的叙事性很强，能够第一时间抓住FANS的眼球。



成都·piccolo

气氛营造得相当不错的一幅原创稿件。“灵感来自《勇敢的心》，表现的是一对父子战士在幽暗的山谷中对抗蛮族大军的情景。”作者如是说。但本刀忍不住要吐个槽：扮演父亲的这位其实更像布鲁斯·威利斯……

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

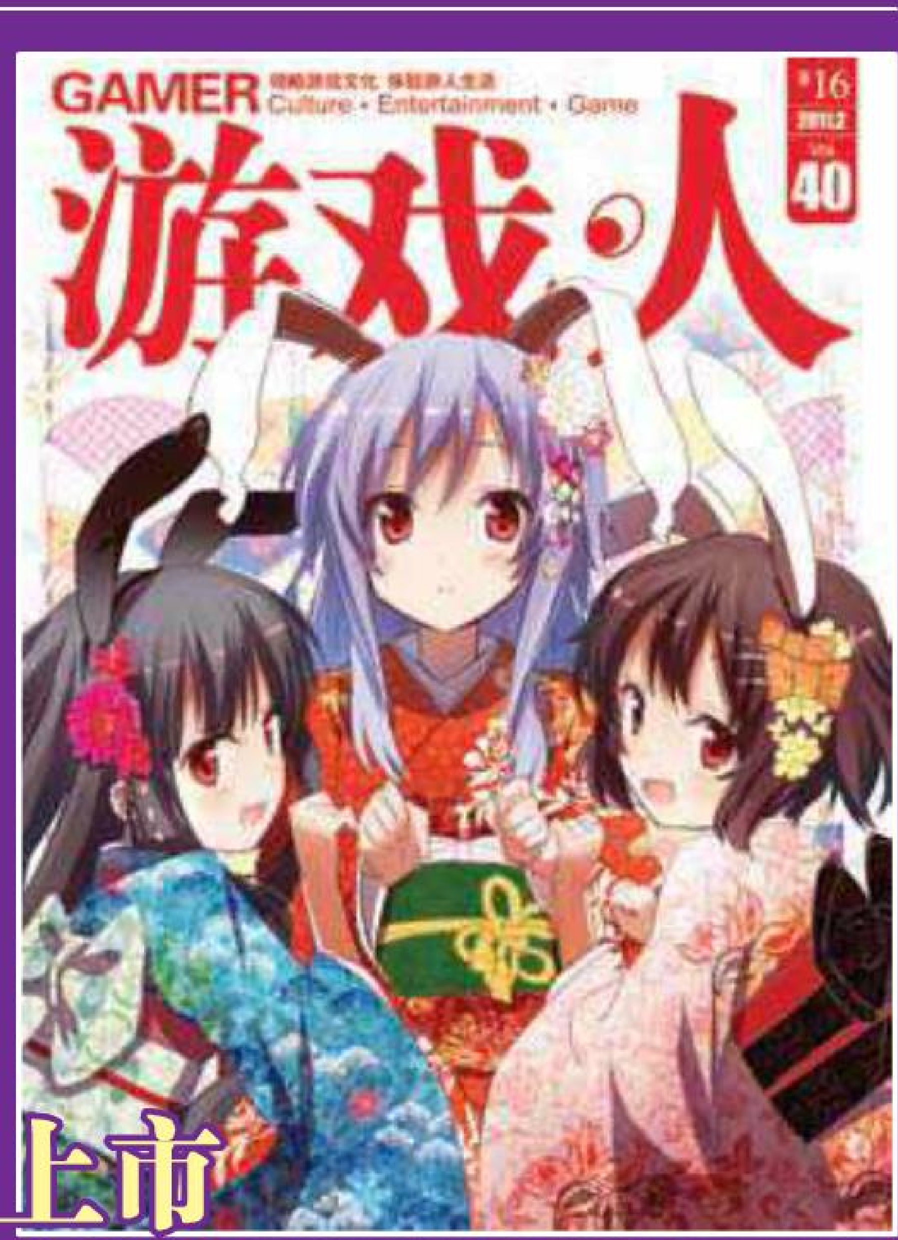
本期读者语录

Email Solidus Raiden：上期封面用的那张十大游戏主人公全家福太带感啦！你们是怎么想到这么个点子的？（一刀回复：所谓“团结就是力量”，这个创意是众小编群策群力的结果。不过，这里重点要赞的是负责插画绘制的画手西达，没有他的丹青妙笔，再好的点子也出不来哦！）

游戏·人 Vol.40

大16开136页+音乐CD

因故推迟的加页计划本期起将正式实施，新增的8页将会是众编共同为您打造的特别企划。本辑“传世之书”将深度展现家用机历史上鲜为人知的网络发展秘史，并根据前沿技术展望充满科幻色彩的网络未来。“游戏人物”讲述的是业界最如雷贯耳的名字——宫本茂！你可能早已读过他的成长故事，但你决不知道他的游戏制作理念如何从“马里奥”、“塞尔达”的时代转化为如今的休闲至上主义。“滩边旧拾”特别推荐文章《莎木：十年之后》，在这款经典诞生10年之后，天王制作人铃木裕回顾当年秘辛并透露未来计划。此外本辑还将收录份量可观的电影、动漫、文化漫谈文章，敬请期待！



2月16日 全国上市

模魂志 No.53

大16开152页+DVD

临近农历新年，又是大家计划自己的“小金库”该如何分配的时候。本辑将为大家归纳出BANDAI公司在2010年间推出的模型款式，为农历新年的购物提供参考。《怪物猎人P3》的发售吹响了狩猎的号角，本辑则以物美价廉的《怪物猎人》扭蛋为对象，为大家展示有趣的猫猫情景制作。主流美少女成品展示、热门动漫玩具新品评测、BJD人形娃娃化妆教程等等，各式各样的周边模玩将陪伴您度过愉快的春节。



已上市 各地报刊亭销售中



AKB1/48 与偶像恋爱 写真攻略本

104页全彩大16开写真攻略集+精选AKB48PV集（PC/DVD两用光盘）

◆游戏系统翔实介绍

系统讲解游戏的基础知识，让你更快投入到游戏中去，和喜欢的偶像来一场热恋。

◆精彩幕后花絮

收录了部分神表白录制时的幕后花絮，带你了解影像录制过程不为人知的故事。

◆某调试员的心情日记

由某位游戏BUG调试员在进行游戏调试时写的心情日记，记录了他从不认识AKB开始到喜欢上AKB的全过程，文章内容诙谐、幽默，从调试员的角度窥视偶像们的真实个性。

◆AKB48全体成员亲笔表白信

参与制作《AKB1/48 与偶像恋爱》的全体成员奉上亲笔表白信，让你接触到偶像更为真实的一面。



已上市 各地报刊亭销售中

能知道更多AKB48全体成员相关消息的完全指南书

怪物猎人 携带版 3rd 完全攻略本

掌机王小组倾力打造，权威翔实的狩猎宝典

由掌机王小组倾力打造的《怪物猎人 携带版 3rd 完全攻略本》，完全以中文版游戏为基础制作，所有素材、名词都是中文，方便中文版玩家。攻略本收录全任务（村长、集会所、温泉饮料、训练所）打法要点及任务报酬的数据资料，还收录所有怪物的招式解析以及打法详解，同时独家公开全怪物的肉质数据资料以及捕获、剥取获得素材的几率数据。武器篇收录全武器的派生表、生产素材、斩味图等详细资料，防具篇收录全部防具套装的详细图鉴……完全解析《MHP3》的一切内容。附送光盘DVD详细演示12种武器操作方法、实用连招和实战技巧，助你成为全武器使用达人。



已上市 各地报刊亭销售中

掌机王SP VOL.151

新春特辑厚道加页，全彩288页32开+DVD数据光盘

看书赢门票！上海动漫盛会
Animelo Summer Live
14个席位等你抽取！

本辑是《掌机王SP》迎接农历新年的特辑，重头内容为任天堂举办的3DS体验会直击报道、新春PSP导购专题和NDS游戏《沙加3 时空的霸者 影或光》的详尽攻略。《机战》正统续作《第2次机战Z》刚刚公布，本书也包含该游戏的详细前瞻报道。文章《2010年掌机大纪事》为您总结回顾去年一整年发生在掌机界的大事，“2010 TV GAME大赏”玩家投票的中奖名单也会在本书中揭晓。在书的最后，还附赠上海动漫音乐盛会“Animelo Summer Live”的抽奖印花，参与抽奖即有机会赢取价值数百元的门票。本辑赠品为《异说 012 最终幻想》主题挂绳+卡套，3种卡片随机附赠。



已上市 各地报刊亭销售中

游戏机实用技术
ULTRA CONSOLE GAME

中奖读者名单揭晓！

中国移动通信
CHINA MOBILE
移动信息专家



动感地带送大礼 畅享移动福生活

过年喽！就得跟朋友吃点好哒玩点乐哒送点不一样哒！飞信、139说客、无线音乐、彩信齐力顶你，为朋友送上不一样的非常祝福，就能得到体验福卡，新年大奖等你拿！更有非常假期漫游包、M值超多产品兑换，让这个新年更给力！M-ZONE给力送福最有型！型动派们，快来畅享移动福生活吧！动感地带(M-ZONE) —— 我的地盘，听我的！

M-ZONE
动感地带
我的地盘 听我的
WWW.10086.CN
客服热线 10086